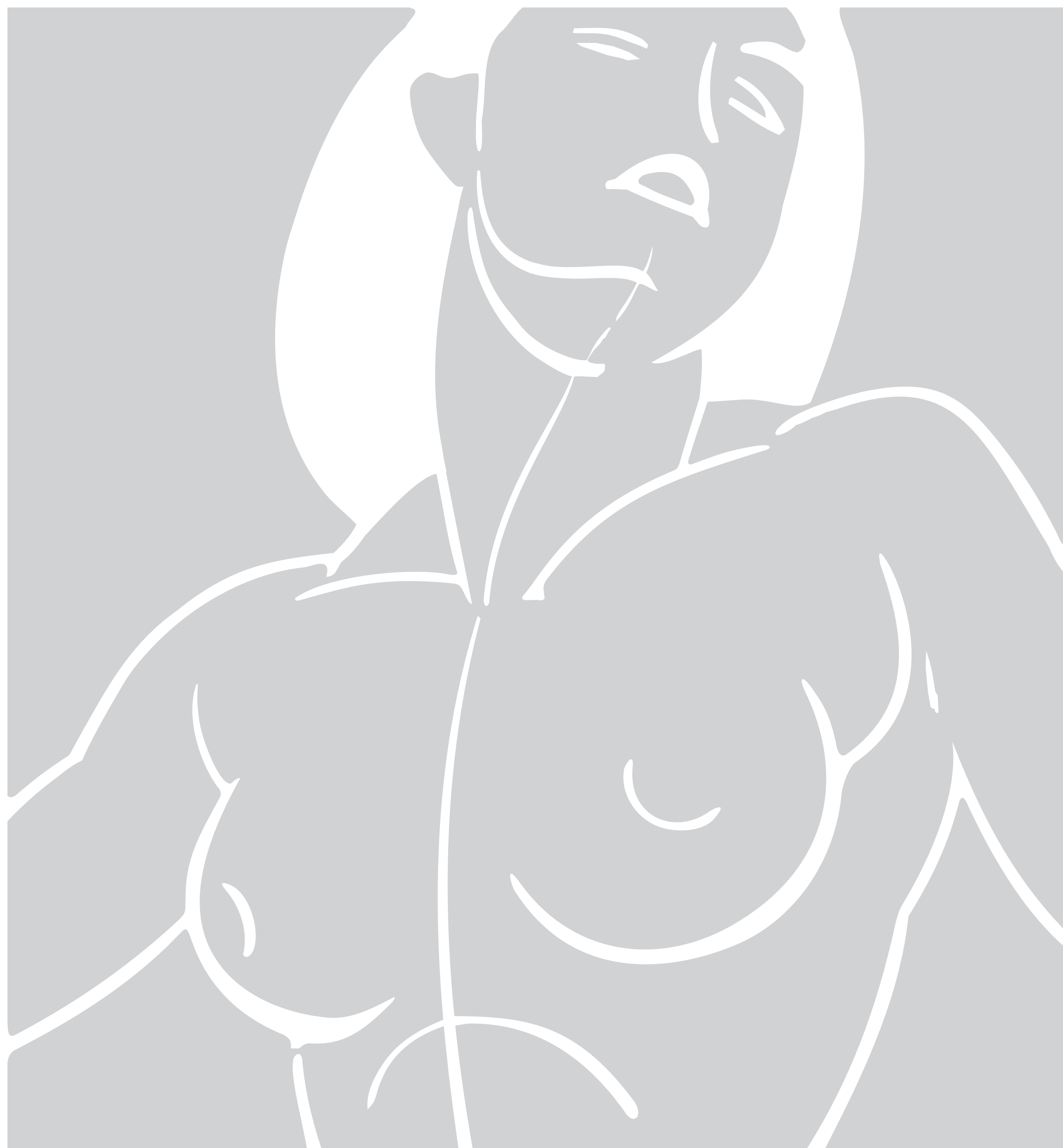
PROJETO
DESENHISTAS
AUTODIDATAS



O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

UMA OBRA FUNDAMENTAL PARA A CARREIRA ARTÍSTICA

PROJETO
DESENHISTAS
AUTODIDATAS



O DESENHO DA FIGURA HUMANA
EM TODA SUA EXPRESSÃO

WWW.DESENHISTASAUTODIDATAS.COM

O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

Andrew Loomis

Título original:
FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH

Tradução e Adaptação por:
Renato Silva

Projeto Desenhistas Autodidatas - 2013

DEDICATÓRIA

PARA TODOS OS JOVENS DOS ESTADOS UNIDOS QUE TEM RECORRIDO AO DESENHO DA FIGURA HUMANA COMO MEIO DE VIDA DEDICO ESTE VOLUME. RESPEITOSAMENTE,

O AUTOR

O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

Andrew Loomis

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

UM BATE-PAPO INICIAL ... 15

I. INTRODUÇÃO AO DESENHO DA FIGURA HUMANA ... **21**

Observe ao Seu Redor ... 22

O Nu como Base ... 23

O Que é a Linha? ... 24

Os Trabalhos dos Iniciantes ... 25

ILUSTRAÇÕES

As Proporções Ideais, Homens ... 26

As Proporções Ideais, Mulheres ... 27

Vários Padrões de Proporções ... 28

As Proporções Ideais nas Várias Idades ... 29

O Diagrama Plano ... 30

O Diagrama Plano ... 31

Determinação Rápida das Proporções ... 32

Proporções por Arcos e Unidades de Cabeças ... 33

Proporções em Relação ao Horizonte ... 34

Os Problemas de João e Maria ... 35

Encontrando as Proporções em Qualquer Ponto na sua Composição ... 36

"Pendurando" os Seus Personagens no Horizonte ... 37

Comecemos a Desenhar: Primeiro a Estrutura do Boneco ... 38

O Movimento da Estrutura do Boneco ... 39

Detalhes da Estrutura do Boneco ... 40

Experimentando a Estrutura do Boneco ... 41

Os Contornos em Relação à Forma Sólida ... 42

O Boneco da Figura Humana ... 43

ILUSTRAÇÕES

Adicionando Volume à Estrutura ... 44

Adicionando Perspectiva aos Sólidos do Boneco ... 45

Os Arcos do Movimento na Perspectiva ... 46

Colocando o Boneco em Qualquer Local ou Nível ... 47

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

O Desenho do Boneco a Partir de Qualquer Ponto de Vista.. 48
Combinando os Arcos de Movimento com a Caixa.. 49
Pontos de Referência que Você Deve Saber.. 50
Pontos de Referência que Você Deve Saber.. 51
Esboços de Personagens em Ação Feitos de Imaginação... 52
Faça Alguns a Partir Destes, Mas Procure Fazer Vários Seus Próprios.......................... 53
O Boneco Feminino.. 54
Esboço... 55
O Esqueleto Masculino e Feminino.. 56

II. OS OSSOS E OS MÚSCULOS.. **57**

Requisitos Para um Desenho da Figura Humana Bem Sucedido.. 58

ILUSTRAÇÕES

Os Ossos Importantes.. 59
Os Músculos da Frente da Figura Humana... 60
Os Músculos das Costas da Figura Humana... 61
Os Músculos do Braço ─Vista Frontal.. 62
Os Músculos do Braço em Várias Vistas... 63
Os Músculos da Perna ─Vista frontal... 64
Os Músculos da Perna ─Vista de Trás e Lateral... 65
Agora é só Aplicar o que Você Aprendeu.. 66
Tente Construir Figuras Humanas sem Modelos ou Cópias.. 67

III. AS FORMAS EMBLOCADAS, PLANOS, ESCORÇOS E ILUMINAÇÃO...................... **68**

O Escorço e a Iluminação.. 69

ILUSTRAÇÕES

As Formas Emblocadas Ajudam a Desenvolver o Senso de Volume................................ 70
Sinta-Se Livre Para Inventar os Seus Próprios Blocos... 71
Como Utilizar Um Boneco de Madeira Articulado... 72
Esboços Rápidos Feitos com Manequim Articulado de Madeira...................................... 73
O Escorço... 74
Alguns Esboços de Escorços Trabalhados a Bico de Pena... 75
Os Planos... 76
Os Planos... 77
A Iluminação... 78

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

A Iluminação........ 79
A Iluminação Simples Sobre a Figura Humana......... 80
A Verdadeira Modelagem das Formas Arredondadas........ 81
IV. DESENHANDO DO NATURAL: MÉTODOS E PROCEDIMENTOS........ **82**
ILUSTRAÇÕES
Agrupando as Massas de Sombras........ 83
A Indicação dos Principais Valores........ 84
Indicando Rapidamente os Valores........ 85
Procedimento........ 86
Procedimento........ 87
Os Procedimentos de Avaliação Visual........ 88
Desenhando a Partir do Modelo........ 89
V. A FIGURA HUMANA EM PÉ........ **91**
A Variação das Poses em Pé........ 92
ILUSTRAÇÕES
O Peso Sobre um Pé........ 93
O Peso Distribuído........ 94
Há Muitas Maneiras de Ficar em Pé........ 95
A Sombra Define a Forma........ 96
Iluminação Quase Frontal........ 97
Construindo a Partir do Esqueleto........ 98
Acentuando a Forma........ 99
Avaliação de Anatomia........ 100
Um Problema Típico........ 101
VI. A FIGURA HUMANA EM AÇÃO: GIRANDO E TORCENDO........ **103**
ILUSTRAÇÕES
Girando e Torcendo........ 104
Girando e Torcendo........ 105
Girando e Torcendo........ 106
Girando e Torcendo........ 107
Girando e Torcendo........ 108
Determine as Sombras com a Lateral da Ponta do Lápis........ 109
Trabalhando com Caneta Bico de Pena e Lápis........ 110

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

Um Bom Método para Reproduções em Jornais... 111

Esboços Rápidos com Caneta Bico de Pena e Lápis.. 112

Um Problema Típico.. 113

VII. O MOVIMENTO PARA FRENTE: A LINHA INCLINADA DO EQUILÍBRIO............ 115

A Mecânica dos Movimentos.. 116

ILUSTRAÇÕES

Fotos de Poses Caminhando... 118

Fotos de Poses Correndo... 119

A Linha do Equilíbrio Inclinada.. 120

A Plasticidade do Movimento.. 121

Ações Muito Rápidas Para o Olho.. 122

Movimento Para Frente Contorcido.. 123

Movimentando da Cabeça aos Pés... 124

Movimento Rápido.. 125

Avançando a Partir da Perna de Trás... 126

Um Problema Típico.. 127

VIII. EQUILÍBRIO, RITMO E EXECUÇÃO.. 129

ILUSTRAÇÕES

Equilíbrio.. 130

Equilíbrio.. 131

Dois Métodos de Estudo... 132

Definindo as Formas Apenas com a Acentuação do Tom.. 133

Acentuando a Construção... 134

Estudos de Dois Minutos.. 135

O Ritmo... 136

O Ritmo... 137

ILUSTRAÇÕES

O Ritmo... 138

Entrecruzando Linhas e Ritmo... 139

"Movimentos Rápidos"... 140

Relacionando um Contorno com Outro... 141

Definindo Pelas Arestas e Sombras Sem Contorno.. 142

Um Problema Típico.. 143

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

IX. A FIGURA HUMANA AJOELHADA, AGACHADA E SENTADA.................................. 145

ILUSTRAÇÕES

Agachado.. 146

Uma Apresentação Incompleta Pode Ser Interessante... 147

Detalhamento Técnico.. 148

Planejamento Para o Desenho a Bico de Pena.. 149

Ajoelhada e Sentada... 150

Ajoelhada, Contorcida e Encurvada.. 151

Obtenção de uma Gama de Valores com Tinta e Lápis... 152

Combinação com Tinta e Lápis.. 153

Desenho a Bico de Pena.. 154

Um Procedimento "Livre".. 155

Desenho com Pincel de Ponta Fina.. 156

Um Problema Típico.. 157

X. A FIGURA HUMANA RECLINADA.. **159**

ILUSTRAÇÕES

Esboços de Poses Reclinadas.. 160

Estudo... 161

Estudo Trabalhado Sobre Papel de Textura Grossa... 164

Estudo com Escorço... 165

Consolidado Pela Sobreposição de Papel de Seda, Salpicado e Trabalhado a Pincel....... 166

Estudos a Bico de Pena... 168

Um Problema Típico.. 169

XI. A CABEÇA, MÃOS E PÉS.. **171**

ILUSTRAÇÕES

A Construção da Cabeça.. 172

Emblocamento e Planos... 173

Ossos e Músculos da Cabeça.. 174

Músculos em Luz e Sombras.. 175

Feições.. 176

Encaixando as Feições na Cabeça.. 177

Estudos.. 178

Estudos da Senhora "G"... 179

A Juventude e a Velhice.. 180

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

Faça Estudos como Esses de Seus Amigos........ 181
Proporções da Cabeça de Bebê........ 182
Cabeças de Bebês........ 183
As Mãos........ 184
As Mãos........ 185
O Pé........ 186
Um Problema Típico........ 187
XII. A FIGURA HUMANA COMPLETA E VESTIDA........ 189
ILUSTRAÇÕES
Desenhe a Figura Humana, Depois a Roupa........ 190
Estudos de Trajes do Natural........ 191
Interpretando o Drapeado........ 192
Desenhando os Meios Tons e Sombras........ 193
Eliminação e Subordinação........ 194
Estudo do Natural........ 195
Ilustração Trabalhada com Pincel e Aplicando Salpicos........ 196
Um Problema Típico........ 197
UMA PALAVRA DE DESPEDIDA........ 199
Como os Artistas Trabalham........ 200
Dirigindo o Seu Estúdio........ 201
Sobre os Seus Preços........ 202
Apresentado a Si Mesmo........ 203
Faça do Seu Jeito........ 204

O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

WWW.DESENHISTASAUTODIDATAS.COM

UM BATE-PAPO INICIAL

CARO LEITOR:

Durante muitos anos, a necessidade por mais um livro sobre o tema do desenho da figura humana tem se tornado evidente para mim. Eu tenho esperado pelo surgimento dessa obra para que possa recomendá-la para os vários jovens artistas que tem mantido contato comigo. Por fim chego a conclusão de que tal obra, independente da habilidade do autor, só poderia ser escrita por um homem do campo da arte comercial cuja experiência conseguiu levantar as respostas para clarear os problemas reais. Lembro-me do quanto procurei freneticamente, nos primórdios da minha própria experiência, por informações práticas que pudessem me dar uma mãozinha para tornar o meu trabalho vendável. Estava na incomum posição de ter que me sustentar. Era o dilema de ter que fazer um trabalho de arte bem feito ou ter que arrumar outro serviço.

Por todo esse imenso país, há muitos nessa mesma situação. Você também possui uma vontade inexplicável que aparentemente vem do nada, quer falar a linguagem da arte. Você gosta de desenhar e deseja fazer isso bem feito. Se tiver alguma chance, quem sabe, queira ganhar a vida com isso. Talvez eu possa te ajudar. Eu sinceramente espero que sim, porque eu acho que vivi cada minuto do que você está vivendo agora. Talvez, com base na minha experiência, eu possa compilar algumas informações que você queira e precise. Eu não pretendo diminuir o valor do trabalho dos outros, a dificuldade sempre foi encontrar e separar o que é de valor prático e aplicá-lo. Acredito que as maiores chances de sucesso se encontram mais na atitude mental com que se enfrenta o trabalho do que com o puro conhecimento técnico, e uma vez que essa atitude mental muitas vezes não tenha sido devidamente enfatizada, aqui temos a oportunidade de contemplá-la.

Eu não apenas suponho que o meu leitor esteja interessado em desenhar, mas que ele deseja se tornar um artista eficiente e auto-sustentável. Presumo também que o seu desejo de expressar-se com caneta bico de pena e lápis não só é urgente, mas quase incontestável, *e que você sente que deve fazer algo sobre isso*. Creio que o talento significa pouco diante do desejo insaciável de dar uma excelente demonstração de habilidade pessoal. Acrescento também que o talento deve vir acompanhado com a capacidade para empreender um esforço ilimitado, isso fornecerá a energia para enfrentar eventuais obstáculos e dificuldades que frustram o entusiasmo morno.

Vamos tentar definir algumas qualidades que caracteriza um artista "obstinado". Ele inicia cada etapa do trabalho que desenvolve com a premissa de que tem uma mensagem, um propósito e um trabalho a fazer. Qual é a resposta mais direta, a interpretação mais simples para a mensagem que pretende comunicar? Num processo mental de decompor o tema à sua essência mais básica e eficiente. Cada centímetro da superfície do seu trabalho deve ser considerada como uma importante relação existente para a finalidade como um todo. Ele vê, e a sua ilustração nos diz o que ele considerou importante daquilo que viu e sentiu sobre o tema. Então, dentro do seu trabalho, ele destaca aquilo que considera importante, e subordina algo que deve estar lá, mas que tem menor importância. Ele estabelecerá a sua área de maior contraste sobre a cabeça do personagem mais importante. Ele procurará diligentemente por meios para expressar as emoções faciais e da pose dos seus personagens para ressaltar a importância de todo o tema. Ele procurará primeiro chamar a atenção para esse personagem, por todos os meios disponíveis. Em outras palavras, ele planeja e pensa, e não aceita passivamente o que vê pela simples razão dela existir. Há pouco tempo atrás, nos anais da arte a capacidade de atingir apenas uma aparência realista pode ter causado algum espanto no espectador, o suficiente para

capturar seu interesse. Hoje, com a fotografia colorida e as excelentes câmeras esse aspecto talvez se torne ainda mais exacerbado, somos abençoados com realismo por excelência e de tal forma que até a mera representação realista não é mais suficiente. Não temos outro recurso senão procurar de alguma maneira ir além do fato óbvio para o pertinente, para a caracterização, para o emocional e dramático, para a seleção e o bom gosto, para a simplificação, acentuação e subordinação. Isso é dez por cento de como você desenha, e noventa por cento de como desenhará. Igualmente poderá definir tudo dentro da sua composição, o valor, o enquadramento e os detalhes acrescentarão mais do que pode ser conseguido com a fotografia. A subordinação pode ser conseguida por difusão, por proximidade da cor e do valor para as zonas vizinhas, por simplificação do detalhe insistente, ou por omissão. A acentuação é conseguida pelo oposto, em cada caso, pela nitidez, contraste, detalhe, ou por qualquer detalhe adicionado.

Aproveito esta oportunidade para deixar patente para você, leitor, o quanto é importante que você assimile todos os procedimentos de arte. Você, sua personalidade e sua individualidade vêm primeiro. Suas ilustrações são o seu subproduto. Tudo impresso em suas ilustrações é, e deve ser, um pouco de você. Eles serão um reflexo do seu conhecimento, da sua experiência, da sua observação, dos seus gostos e desgostos, o seu bom gosto, e seu o pensamento. Assim, a concentração real está centrada em você, e seu trabalho segue junto como um resultado mental auto-aperfeiçoado do que você está fazendo. Levei uma vida inteira para perceber isso. Então, antes de falar a todos sobre desenho, é importante que você possa vender convincentemente a si mesmo, para plantar aquela vontade de forma definitiva em sua consciência de modo que saiba de uma vez que grande parte do sucesso vem do outra extremidade do seu lápis do que da finalidade comercial.

Quando estava estudado eu pensava que havia uma fórmula de algum tipo que fosse possível ser adquirida em algum lugar para que, assim, pudesse me tornar um artista. Há uma fórmula, mas não está contida nos livros. Na verdade se trata da boa e velha coragem de colocar os pés na estrada em busca do conhecimento; coragem para desenvolver o seu estilo, mas aprendendo de outros autores e experimentando com suas próprias ideias, observando por si mesmo, numa rígida disciplina de fazer o possível para melhorar. Eu nunca encontrei um livro que ressaltasse sobre a importância de zelar pela minha própria capacidade, de procurar me manter saudável física e psicologicamente, ou que me desse uma noção de como pudesse explorar ao máximo a minha coragem. Talvez isso não seja assunto para se escrever livros, mas não vejo mal algum no fato de o autor perceber que ele está lidando com personalidades, e que há algo mais importante do que a técnica. Na arte, estamos lidando com algo muito distante de uma ciência fria, onde o fator humano é tudo. Pelo menos eu estou determinado a estabelecer um vínculo com o meu leitor, recepcionando-os para um ofício do qual eu trabalhei tantos anos. Se houver algo excelente que eu possa oferecer, eu estarei colocando à sua disposição para você participar do jogo. Não pretendo ensinar além daquilo que tenho aprendido por experiência própria. No entanto se essa experiência pessoal for grande o suficiente ela abrangerá vários problemas que certamente pode ajudar muitas pessoas. Assim a soluções desses problemas podem proporcionar soluções análogas. Eu posso explanar sobre vários fatos e fundamentos que foram úteis para mim. Eu posso falar das idealizações, das dicas práticas e técnicas que, sem dúvida podem tornar um desenho mais vendável. Uma vez que os requisitos são quase universais, visto que a minha experiência não varia muito em relação à média da experiência dos meus contemporâneos, eu ofereço esse conhecimento sem a pretensão de estabelecê-lo como critério. Na verdade, eu preferiria, se fosse possível, subordinar o meu próprio ponto de vista, ou abordagem técnica, e deixar o leitor tão livre quanto possível da decisão individual e auto-expressão. Eu uso a minha experiência apenas para esclarecer os requisitos gerais.

Deve ficar claro, em primeiro lugar que um

desenho vendável da figura humana deve ser bem trabalhado, e um “bom desenho” é melhor negociado por um profissional do que por um iniciante. Isso significa que a ilustração deve ser ao mesmo tempo convincente e atraente. As proporções devem ser idealistas muito mais do que normal ou literal. Do ponto de vista da perspectiva deve estar relacionada a um ponto de vista ou nível do olhar constante. A anatomia deve estar correta mesmo que o personagem esteja vestido ou encoberto por tecidos. A luz e a sombra devem ser tratadas de maneira que crie um aspecto natural. A ação do gesto, a qualidade dramática, a expressão e a emoção devem ser convincentes. Um bom desenho não é um acidente e nem o resultado de um momento de entusiasmo, quando a inspiração nos dá uma mãozinha. Um bom desenho é uma coordenação de vários fatores, bem compreendidos e trabalhados habilmente, como uma delicada operação cirúrgica. Digamos que cada fator torna-se um instrumento ou parte de um meio de expressão. É quando o meio de expressão é desenvolvido como um todo e a inspiração individual e a sensibilidade entram em jogo. É possível para o indivíduo que ele possa “não ser bom” em qualquer um dos fatores. Todo artista tem os seus “pontos fortes e fracos”. O ponto fraco deve ser descartado e se recomeça tudo novamente. O artista deve, é claro, fazer uma análise crítica para determinar por que um desenho está ruim; normalmente ele será forçado a voltar para os fundamentos, por que um desenho ruim procede de falhas básicas tão certo como um bom desenho de méritos básicos.

Portanto, para que um livro sobre o desenho da figura humana possa ser útil ele não pode tratar de um aspecto só, como o estudo da anatomia; ele também deve buscar e coordenar todos os fatores básicos sobre os quais um bom desenho depende. Ele deve considerar tanto o aspecto estético quanto as possibilidade de venda, dos processos técnicos e problemas típicos que devem ser resolvidos. Caso contrário, o leitor será informado apenas parcialmente; se só um aspecto é ensinado, ele poderá se atrapalhar.

Posso supor que você, como um jovem artista, está tendo que se deparar com um problema de ter que se sustentar? Sempre que você atingir capacidade técnica suficiente, haverá uma renda esperando por você. A partir desse ponto o aumento do seu salário se dará proporcionalmente ao seu desenvolvimento. No campo da arte prática as fileiras se afunilam no topo, assim como acontece com qualquer mercado. Não há uma agência de publicidade, uma editora de revistas, uma casa litográfica, ou um negociante de arte que não tenha o prazer de abrir as suas portas para uma capacidade real, nova e inusitada. É para a mediocridade que as portas estão fechadas. Infelizmente a maioria dos nossos primeiros trabalhos são medíocres, em geral muitos artistas comerciais experts hoje não tinham mais do que talento mediano no início.

Eu posso confessar que duas semanas depois de ingressar na escola de arte, me aconselharam que voltasse para casa? Aquela experiência inicial desfavorável me tornou muito mais tolerante e talvez nem tivesse persistido se tudo tivesse começado bem, isso me deu um incentivo adicional para o estudo.

A individualidade na maneira de se expressar é, sem dúvida, o bem mais valioso de um artista. Nenhum erro cometido pode ser mais fatal do que do que viver dedicado a copiar, meramente pela cópia em si do meu trabalho ou de qualquer outro artista. Utilize o estilo dos outros como apoio somente até que você possa andar sozinho. Tendências populares são tão efêmeras quanto o tempo. Anatomia, perspectiva e valores permanecem constantes; mas você deve diligentemente procurar novas maneiras de aplicá-las. O maior problema aqui é o de lhe fornecer uma base sólida para subsidiar a individualidade e não produzir imitação. Mas não pode haver progresso em qualquer arte ou ofício sem um acúmulo de experiência individual. A experiência pode ser mais bem adquirida através de seu próprio esforço ou observação, através da auto-instrução, a leitura de livros, ou o estudando com um velho mestre. Essas experiências são agrupadas para formar o seu

conhecimento prático, e esse processo nunca para. Ideias novas e criativas são normalmente variações das antigas.

Neste volume vou tentar tratar a figura humana como algo vivo, a sua capacidade de se movimentar relacionados com a sua estrutura em movimento separado em vários tipos. Vamos desenhar o nu com a finalidade de compreender melhor as dobras da roupa na figura humana. Vamos pensar na figura humana como tendo volume e peso, como sendo exposto à luz e, portanto, tem sombras, que, por conseguinte, define o espaço como nós o conhecemos. Então vamos tentar compreender a luz, o que é e como se forma, e como os planos nas várias direções são afetados por ela. Consideraremos a cabeça e sua estrutura separadamente. Em outras palavras, ela deve fornecer uma base que permita que os desenhos da figura humana se tornem convincentes. Você deverá interpretar tudo como o tipo, a pose, o drama, o traje e os acessórios. Se suas figuras humanas forem desenhadas para um anúncio, ou para ilustrar uma história, ou para um cartaz ou um calendário os conhecimentos fundamentais exigidos não mudam consideravelmente. A técnica não é tão importante como está inclinado a crer um jovem artista; as qualidades realistas e emocionais –a idealização que você aplica no seu trabalho –são muito mais importantes bem como a sua seleção e escolha do traje e cenários –desde que você tenha dominado os fundamentos. A roupa mais bem trabalhada do mundo não será tão eficaz numa figura humana mal desenhada. A expressão ou a emoção não podem ser bem desenhadas sobre um rosto que está mal construído. Você não pode ser bem sucedido na aplicação da cor sem alguma noção dos valores de luz e cor, ou até mesmo esperar construir uma boa composição com figuras humanas até que possa saber como desenhá-las absolutamente em perspectiva. Seu trabalho consiste em realçar e idealizar todos os dias os materiais à sua volta.

E o meu propósito do início ao fim do livro é estender-lhe a mão para ajudá-lo a alcançar o pico do morro, mas ao atingir o pico instar mais ainda para que possa alcançar a sua própria dinâmica. Eu tive que contratar e pagar os melhores modelos que eu poderia encontrar, por que sabia que os recursos do jovem e médio artista são limitados e não permitiria isso. Se você estudar os meus desenhos sob a ótica de um modelo posando para você, ao invés de pensar neles como algo que deve ser copiado linha por linha e tom por tom, eu acho que você vai, no final, obter maiores benefícios. A cada página eu sugiro que você coloque o seu bloco ao lado do livro. Tente captar o significado por trás do desenho muito mais que o próprio desenho em si. Mantenha o seu lápis tão ocupado quanto possível. Tente variar as figuras humanas , tanto quanto possível daquelas das minhas páginas. Crie esboços da figura humana a partir da imaginação, crie em todos os tipos de ações. Se for possível desenhar a partir de modelo vivo na escola ou em outro lugar, faça-o por todos os meios, utilizando da melhor forma possível os fundamentos que temos aqui. Se você puder tirar fotos ou tiver acesso a elas, teste a sua habilidade em desenhar a partir delas, acrescentando a idealização que você acha que deveria estar lá. Uma boa ideia de início é que você leia primeiro todo o livro de modo que você vai entender melhor o plano geral do processo. Outros tipos de desenhos, como a natureza morta serão aqui complementadas, por que todas as formas apresentam os problemas gerais de contornos, planos, luz e sombras.

Acostume-se a usar um lápis macio, que lhe dará gama considerável do claro ao escuro. Um desenho fino, fraco e cinza praticamente não tem valor comercial. A mudança para a tinta preta e caneta bico de pena não é apenas interessante, mas tem um valor real no mercado. Use uma que seja bastante flexível. Deslize a caneta para fazer sua linha, nunca empurre contra o papel, ela é apenas para traçar e esboçar. O carvão vegetal é um excelente material para o estudo. Um grande tecido e um bloco de papel layout são excelentes para o trabalho.

Talvez mesmo o melhor seja sugerir que você use o livro da melhor maneira lhe convier.

INTRODUÇÃO AO DESENHO DA FIGURA HUMANA

O primeiro capítulo deste livro foi construído de um jeito um pouco diferente dos outros, como um prelúdio para a figura real, e para lançar as bases da estrutura que serão construídas posteriormente. Esta parte do livro será de valor especial tanto para o artista iniciante quanto para o profissional para a preparação de rascunhos preliminares, esboços, ideias de composições, sugestões de ações e pose, onde a figura humana deve ser trabalhada sem o uso de modelos ou cópia. Este é o tipo de trabalho que o artista faz antes da obra concluída. Isso, em outras palavras, é o trabalho com os quais se vende a um cliente em potencial. E nesse aspecto, é o mais importante, uma vez que ele realmente cria oportunidades. Este capítulo te capacitará a preparar um trabalho de forma inteligente para que, quando chegue à fase final, não fique confuso com os problemas de perspectiva, espaçamento e outras dificuldades.

O leitor é convidado a dar a este capítulo a máxima atenção, pois é, sem dúvida, o capítulo mais importante do livro, e um dos que pagará bons dividendos em função do esforço concentrado envolvido.



I. INTRODUÇÃO AO DESENHO DA FIGURA HUMANA

Inicialmente neste livro, vamos tomar nota do amplo campo de oportunidades oferecidas ao desenhista da figura humana. É possível começar com histórias em quadrinhos ou simples desenhos lineares em jornal, que se estende por uma variedade de tipos de cartazes, pôsteres e publicidade em revistas, também capas de revistas, histórias ilustradas, e ainda nos domínios da arte acadêmica como retrato, escultura e decoração de murais. O desenho da figura humana é o que apresenta maior oportunidade de trabalho do que qualquer outro ramo da arte. Juntamente com esse fator vem a grande vantagem de que todos esses ramos estão interligados e que o sucesso em um quase garante o sucesso em outro.

Essa inter-relação entre esses ramos deriva do fato de que o desenho da figura humana se baseia nos mesmos princípios aplicáveis em qualquer outro tipo de trabalho. Isso se configura numa grande vantagem para o desenhista da figura humana o fato de ter uma demanda constante se ele realmente for capaz de realizar um bom trabalho. O mercado é constante, porque o seu trabalho se encaixa em tantos temas no ciclo da compra e venda que deve estar sempre presente para restringir o colapso financeiro. Para vender é preciso anunciar, para anunciar é preciso ter espaço publicitário, tendo obtido o espaço publicitário será preciso ilustrá-lo de forma atraente em revistas, outdoors e outros veículos de comunicação. Então, começa a cadeia de usos de que o artista é parte integrante. Acima de tudo, o que torna esse esforço de arte mais fascinante é a capacidade de oferecer uma variedade infinita de possibilidades, abrangendo tanto que permanece sempre renovada e estimulante. Ao trabalhar com os aspectos humanos da vida temos que lidar com uma gama de expressões, emoções, gestos, circunstâncias, e a interpretação de personagens. Que outro campo do esforço humano oferece tanta variedade e interesse e um genuíno livramento da monotonia? Digo isso para deixar claro para você de que tudo ficará bem desde que chegue ao seu destino. Sua verdadeira preocupação é durante a viagem.

Arte no seu sentido mais amplo, é uma linguagem, uma mensagem, que de nenhum outro jeito, pode ser melhor expressada. Ela nos fornece o aspecto do produto e como podemos usá-lo. Ele descreve as roupas e até os costumes de outros tempos. Em um cartaz da guerra ela nos incita à ação, em uma revista torna os personagens vivos e realistas. Ela projeta uma idéia visualmente, de modo que antes que o primeiro tijolo seja colocado podemos ver, diante de nossos olhos, o edifício acabado.

Houve uma época em que o artista retirava-se para um sótão vazio para viver em reclusão por um ideal. Para o sujeito, um prato de maçãs era suficiente. Hoje, no entanto, a arte tornou-se parte integrante das nossas vidas, e o artista de sucesso não pode se isolar. Ele tem um determinado trabalho para executar, de uma maneira definida, com uma determinada finalidade, e com um prazo de entrega determinado.

Inicie imediatamente um renovado interesse pelas pessoas. Procure por personagens típicos em toda parte. Familiarize-se com as características e detalhes que os distinguem. Como se descreve a arrogância em termos de luz e sombras, formas e cores? Como traçar as linhas que denotam frustração ou a vã esperança? Qual é o gesto em relação à emoção? Por que um rosto infantil é adorável ao passo que num determinado adulto tem características suspeitas ou indignas de confiança? Você deve procurar as respostas para estas perguntas e ser capaz de torná-las claras para o seu público. Este conhecimento vai com o tempo tornar-se uma parte de você, mas isso só virá apenas de observação e compreensão.

Tente desenvolver o hábito de observar com cuidado tudo ao seu redor. Algum dia talvez você queira colocar um personagem numa atmosfera similar. Você não terá sucesso completamente com esse personagem, a menos que você possa desenhar os detalhes do cenário. Então

comece agora a preparar um banco de imagens com os detalhes que dão uma "atmosfera" à sua cena.

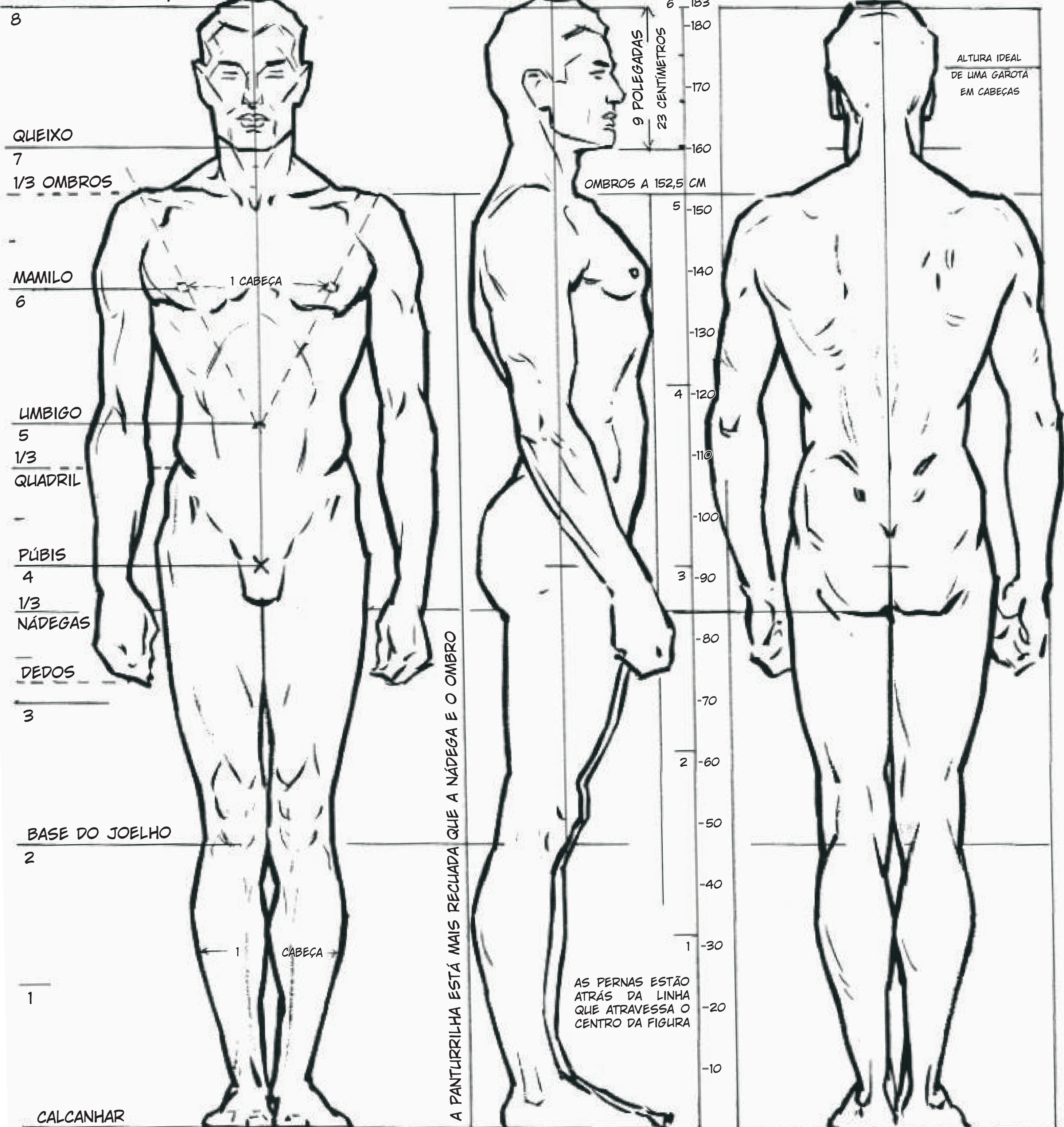
Aprenda a observar os detalhes significativos. A sua preocupação deve ir além do mero penteado da Marta, você deve responder por que Marta fica tão diferente quando usa vestido formal do que quando usa shorts ou calças? Como as dobras de seu vestido se formam no chão quando ela se senta?

Observe os gestos e as expressões emocionais. O que uma garota faz com as mãos, quando ela diz: "Oh, isso é maravilhoso!"? Ou com os pés quando ela se reclina em uma cadeira e diz: "Puxa, eu estou cansada!"? Ou o que fica registrado no rosto de uma mãe quando ela apela para o médico, "Será que não há esperança?" Ou de uma criança, quando ela diz: "Puxa, isso é bom!"? Você deve ter mais do que mera capacidade técnica para produzir um bom desenho. Quase todo artista de sucesso tem um interesse particular ou carrega uma paixão que dá sentido à sua habilidade técnica. Muitas vezes, isso é uma absorção de alguma fase ao longo da vida. Harold von Schmidt, por exemplo, adora o ar livre, a vida rural, cavalos, os pioneiros, o drama e a ação. Suas obras respiram a paixão contida nesses temas. Harry Anderson ama povo americano simples –os tradicionais médicos de família, a casinha branca. Norman Rockwell, um grande retratista de personagens, adora uma velha mão enrugada que trabalhou ao longo de uma vida inteira e um sapato que já viu melhores dias. Suas ternas e simpáticas atitudes tão humanas, implementadas pela sua capacidade técnica maravilhosa, ganharam um lugar no mundo das artes. Jon Whitcomb e Al Parker estão no topo porque eles são capazes de nos trazer um retrato pungente da nova e atual América. Os irmãos Clark têm uma predileção por desenhar o Velho Oeste e temas do período colonial, e eles têm sido muito bem sucedidos naquilo que fazem. Maude Fangel ama bebês e os desenha maravilhosamente bem. Nenhuma dessas pessoas poderia ter atingido o auge, sem seus impulsos interiores. No entanto, ninguém poderia ter chegado lá sem ser capaz de desenhar bem.

Eu recomendo veementemente que você não se torne um "ajudante" de um artista de sucesso a fim de ganhar experiência. Na maioria dos casos isso resulta numa experiência desanimadora. A razão é que você estará combinando continuamente seus esforços humildes contra o desempenho estelar de seu empregador. Você não estará pensando ou observando por si próprio. Você estará geralmente sonhando e desenvolvendo um complexo de inferioridade, tornando-se um imitador. Lembre-se: os artistas não têm segredos profissionais zelosamente guardados. Quantas vezes ouvi os estudantes dizendo: "Se eu pudesse observar aquele artista trabalhando, tenho certeza que eu poderia me desenvolver! –Você não se desenvolve desse jeito. O único mistério, se é que se pode chamar isso assim, é a interpretação pessoal e individual do artista. Ele próprio, provavelmente, não conhece o seu próprio "segredo". Os fundamentos que você deve dominar, nunca serão conseguidos simplesmente assistindo outro artista trabalhando. Você tem que raciocinar por si próprio.

Antes de decidir qual o ramo do desenho você quer se concentrar, seria prudente considerar o seu conhecimento e experiência particular. Se você foi criado em uma fazenda, por exemplo, está muito mais propenso a ter sucesso interpretando a vida rural do que retratando o ambiente urbano de Long Island. Não ignore o conhecimento íntimo que você ganhou ao longo do tempo, do seu cotidiano. Todos nós tendemos a menosprezar a nossa própria experiência e conhecimento –por considerar a *nossa* experiência chata e comum. Mas isso é um erro grave. Não existe experiência estéril em matéria de arte. O artista que cresceu na pobreza pode criar tanta beleza em desenho de barracões em ruínas quanto um outro artista poderia ao desenhar um cenário ornamentado luxuosamente. De fato, é provável que essa habilidade em função do conhecimento da sua realidade torne a sua arte susceptível a ter um apelo mais forte. Hoje o tema de "cenas americanas" tem despertado grande interesse. O estilo caseiro simples geralmente é a ideia geral fundamental, Nossa propaganda, bem como várias de nossas ilustrações, porém

AS PROPORÇÕES IDEAIS, HOMEM



Estabeleça uma altura qualquer, ou situe os pontos que marcam o topo da cabeça e o calcanhar. Divida em 8 partes. Dois e um terço dessas unidades determinarão a largura relativa para a figura masculina. Não é necessário, nesta fase, tentar interpretar a anatomia corretamente. Mas fixe em sua mente as divisões.

Desenhe a figura humana nessas três posições: de frente, de lado e de costas. Observe as larguras comparativas dos ombros, quadris e panturrilhas. Note-se que o espaço entre os mamilos equivale a uma unidade de cabeça. A cintura é um pouco maior do que a unidade da cabeça. O pulso se situa logo abaixo do púbis. Os cotovelos estão aproximadamente na mesma linha do umbigo. Os joelhos estão um pouco acima do quarto inferior da figura. Os ombros estão a um sexto da distância para baixo. As proporções são dadas em pé (e centímetros também) de modo que você poderá relacionar com precisão esses números com móveis e ambientes internos.

O DIAGRAMA PLANO

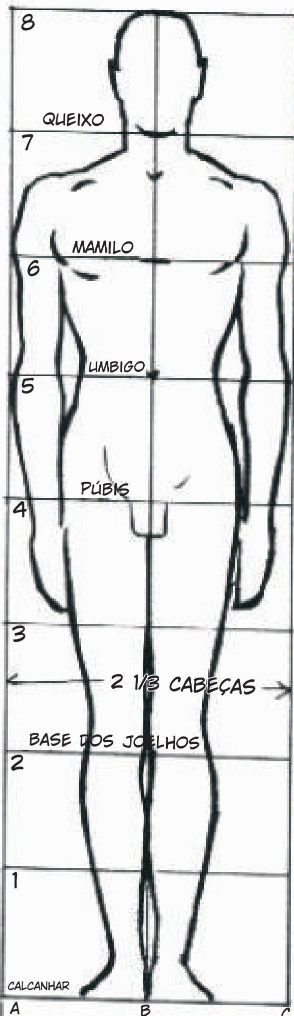
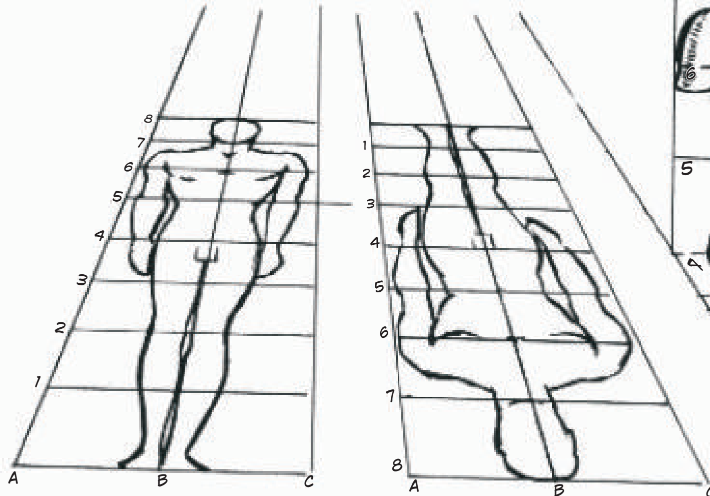


DIAGRAMA PLANO

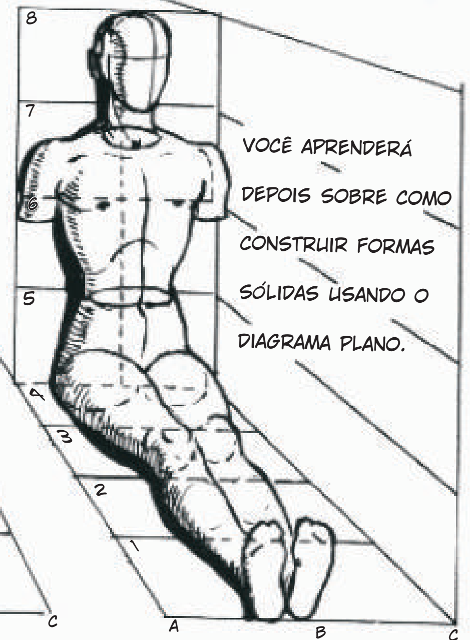
PONTO DE FUGA

COMO PROJETAR O DIAGRAMA SOBRE O NÍVEL DO CHÃO

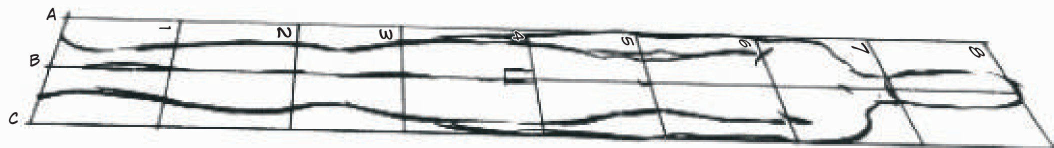
ISSO IRÁ SE REVELAR MUITO ÚTIL QUANDO VOCÊ TIVER QUE FAZER UM DESENHO SEM UM MODELO E EM ESCORÇO.



PREENCHA AS 16 UNIDADES SEGUINDO O DIAGRAMA PLANO.

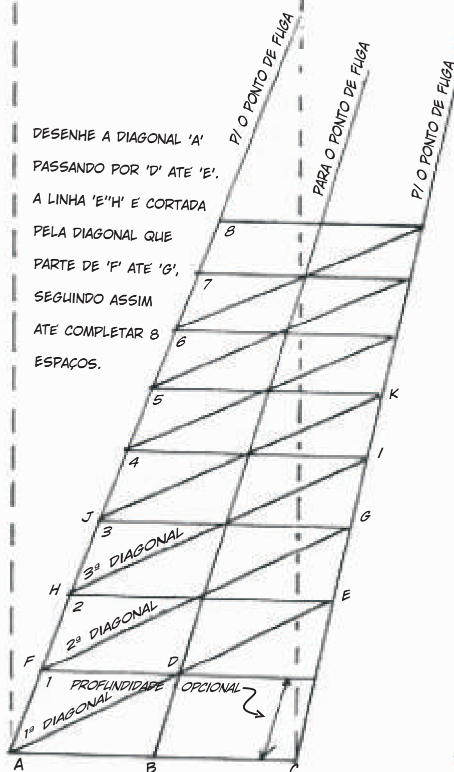


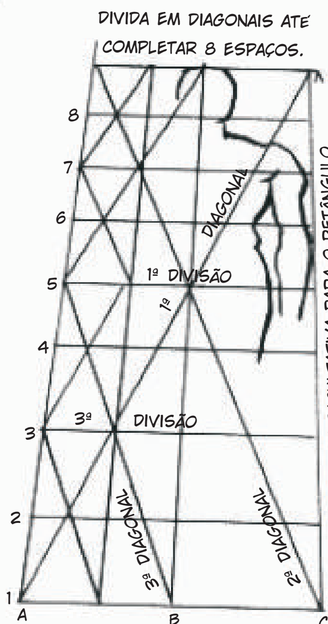
USANDO DOIS PLANOS

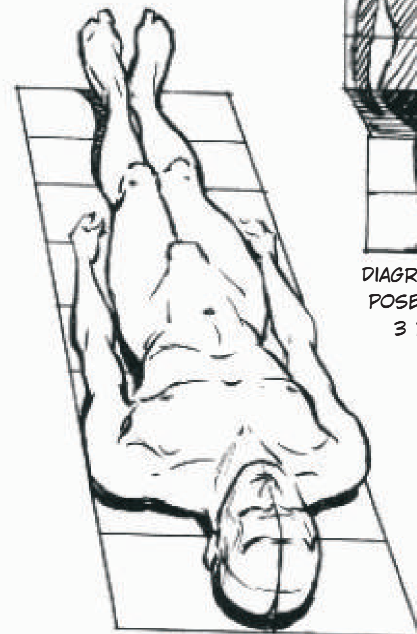


A SILHUETA PODE SER DESENHADA UTILIZANDO ESTE PLANO. E DAÍ SERÁ UM "GUIA" PARA OS SÓLIDOS EM PERSPECTIVA.

O DIAGRAMA PLANO NÃO É MAIS DO QUE O TRAÇADO DA SILHUETA -BIDIMENSIONAL -MAS QUE SERÁ O NOSSO "MAPA". NÓS NÃO PROSSEGUIREMOS COM ISSO, ATÉ QUE CONHEÇAMOS ESSE MÉTODO.







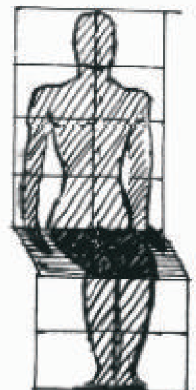
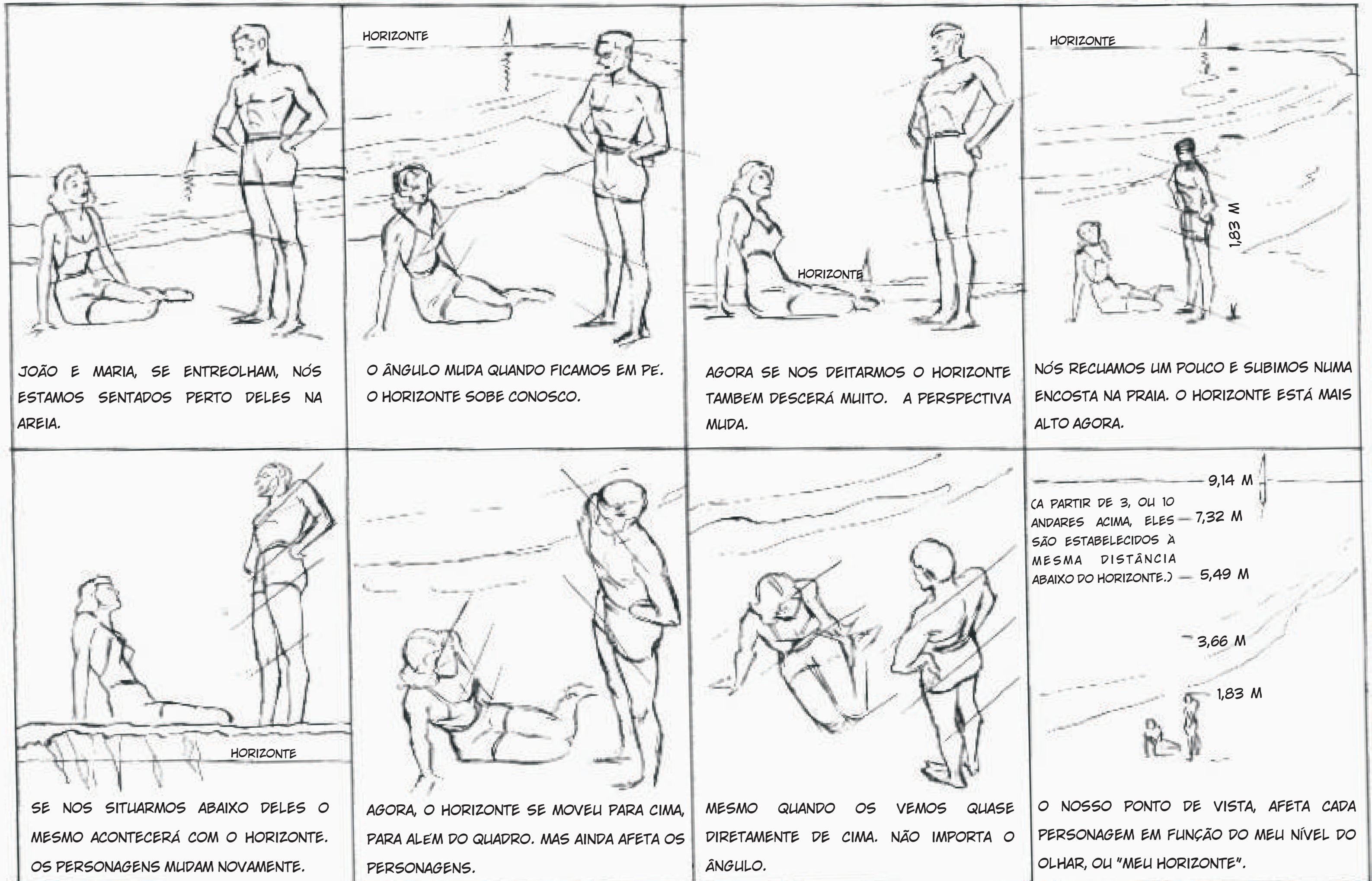


DIAGRAMA PLANO
POSE SENTADO
3 PLANOS

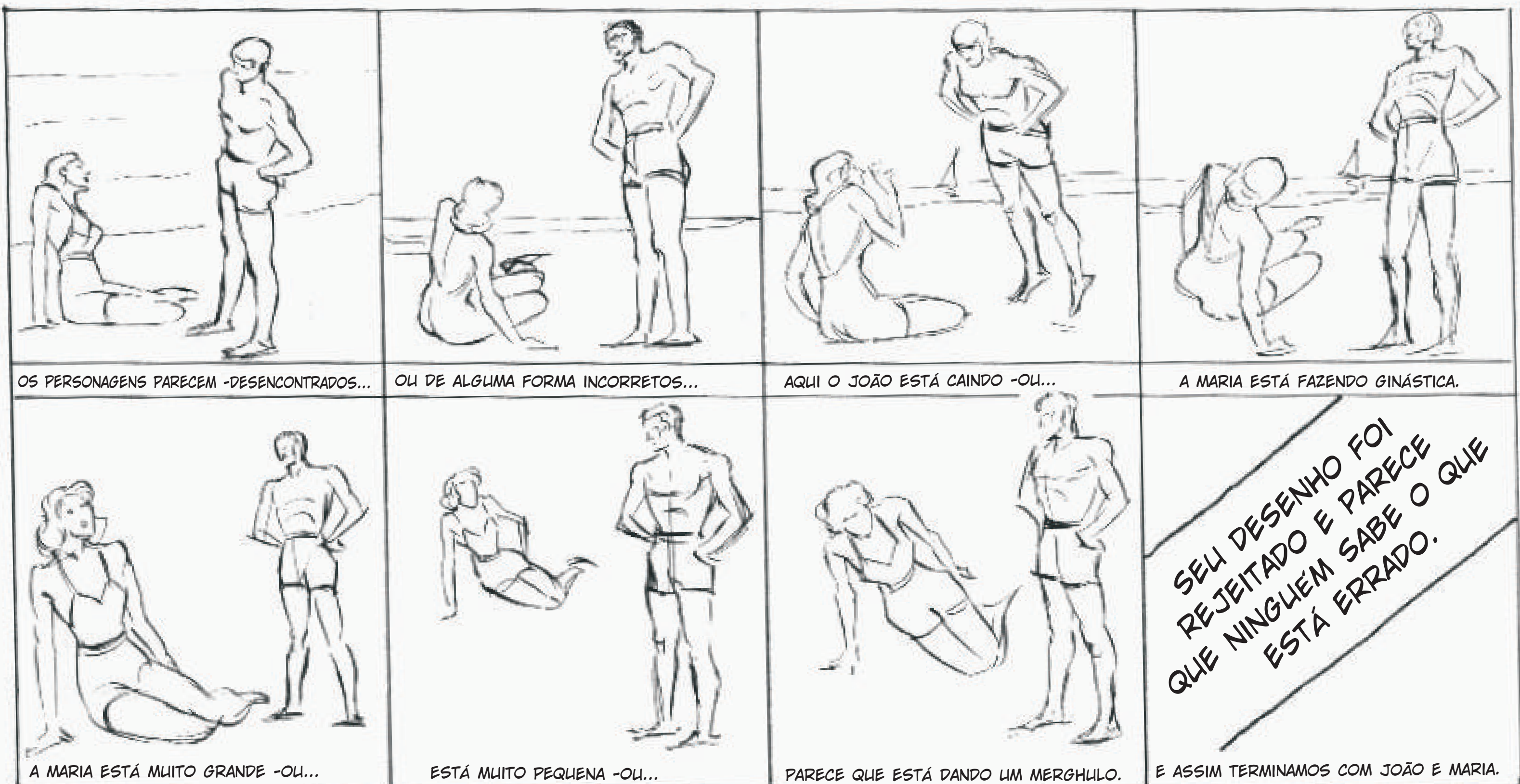
AQUI TEMOS DUAS MANEIRAS DE TRAÇAR A "CAIXA" DO DIAGRAMA PLANO EM PERSPECTIVA. É IMPERATIVO QUE VOCÊ APRENDA ISSO AGORA. ISSO TE AJUDARÁ A SUPERAR MUITAS DIFICULDADES MAIS NA FRENTE.

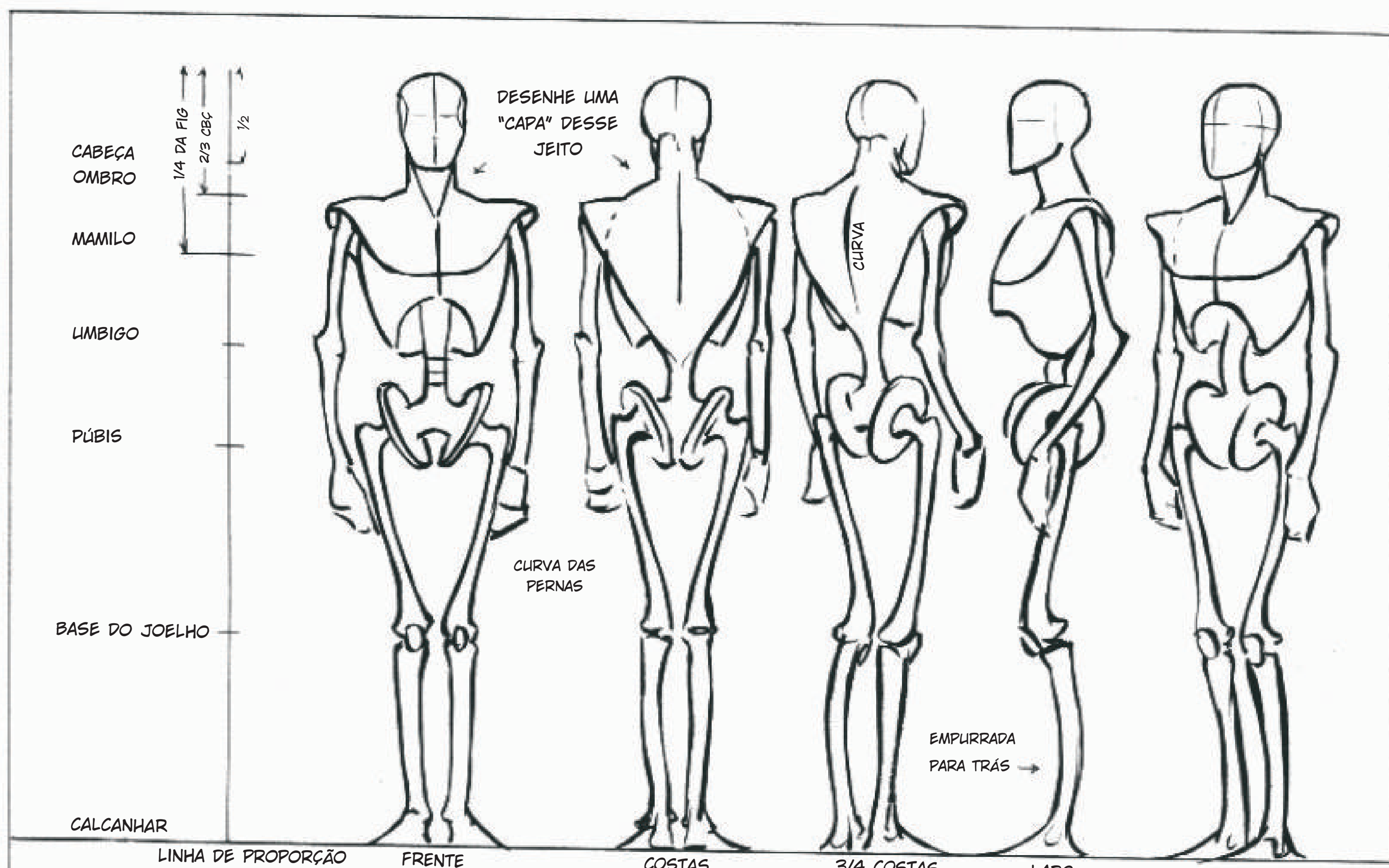
AQUI DEMONSTRO COMO OS PRINCÍPIOS APLICADOS AJUDAM A EXPLICAR A INTERPRETAÇÃO DO ESCORÇO.

OS PROBLEMAS DE JOÃO E MARIA

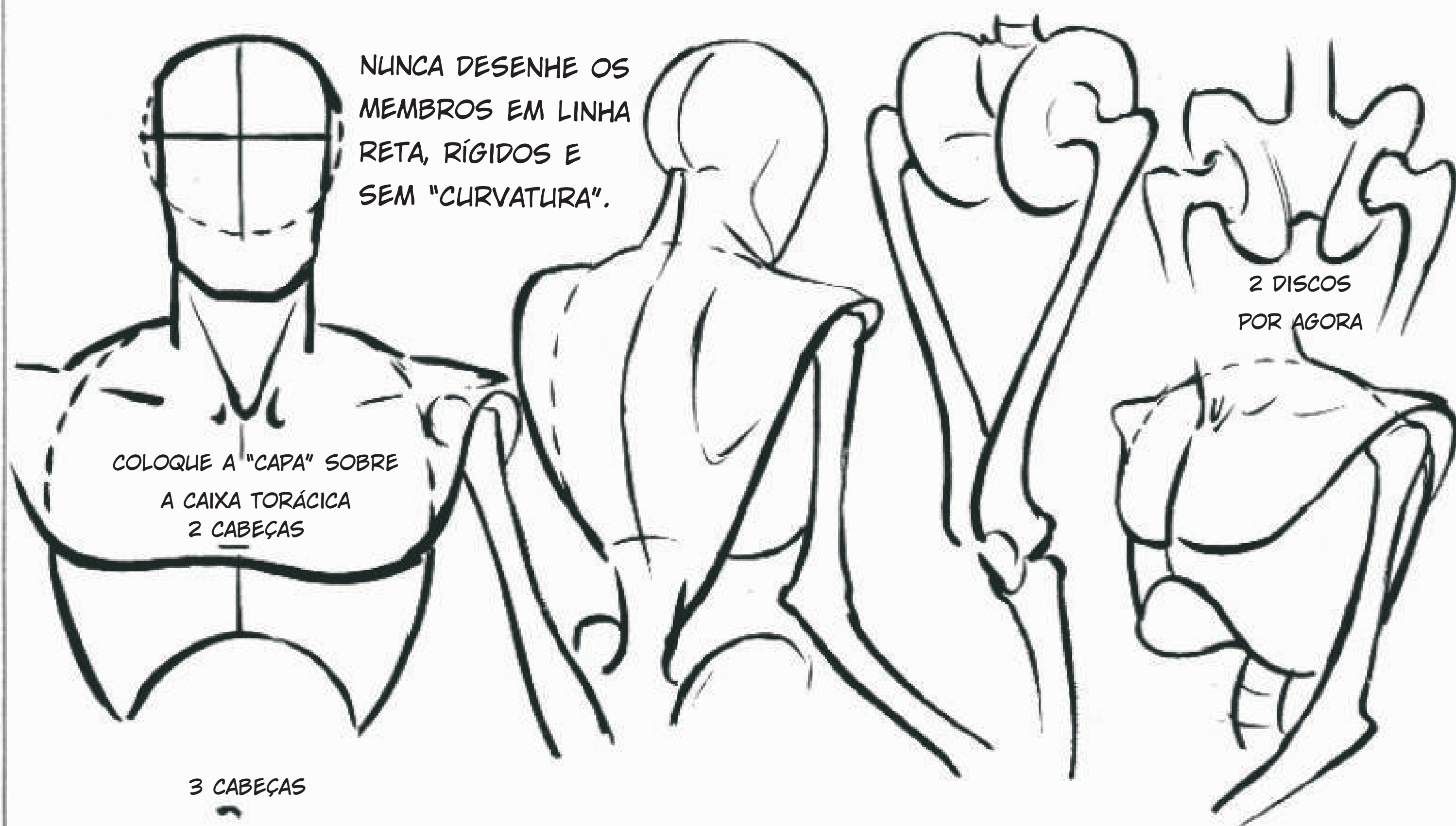


ALGUMAS COISAS QUE PODEM ACONTECER QUANDO OS PERSONAGENS NÃO ESTÃO SITUADOS CORRETAMENTE EM RELAÇÃO AO HORIZONTE.



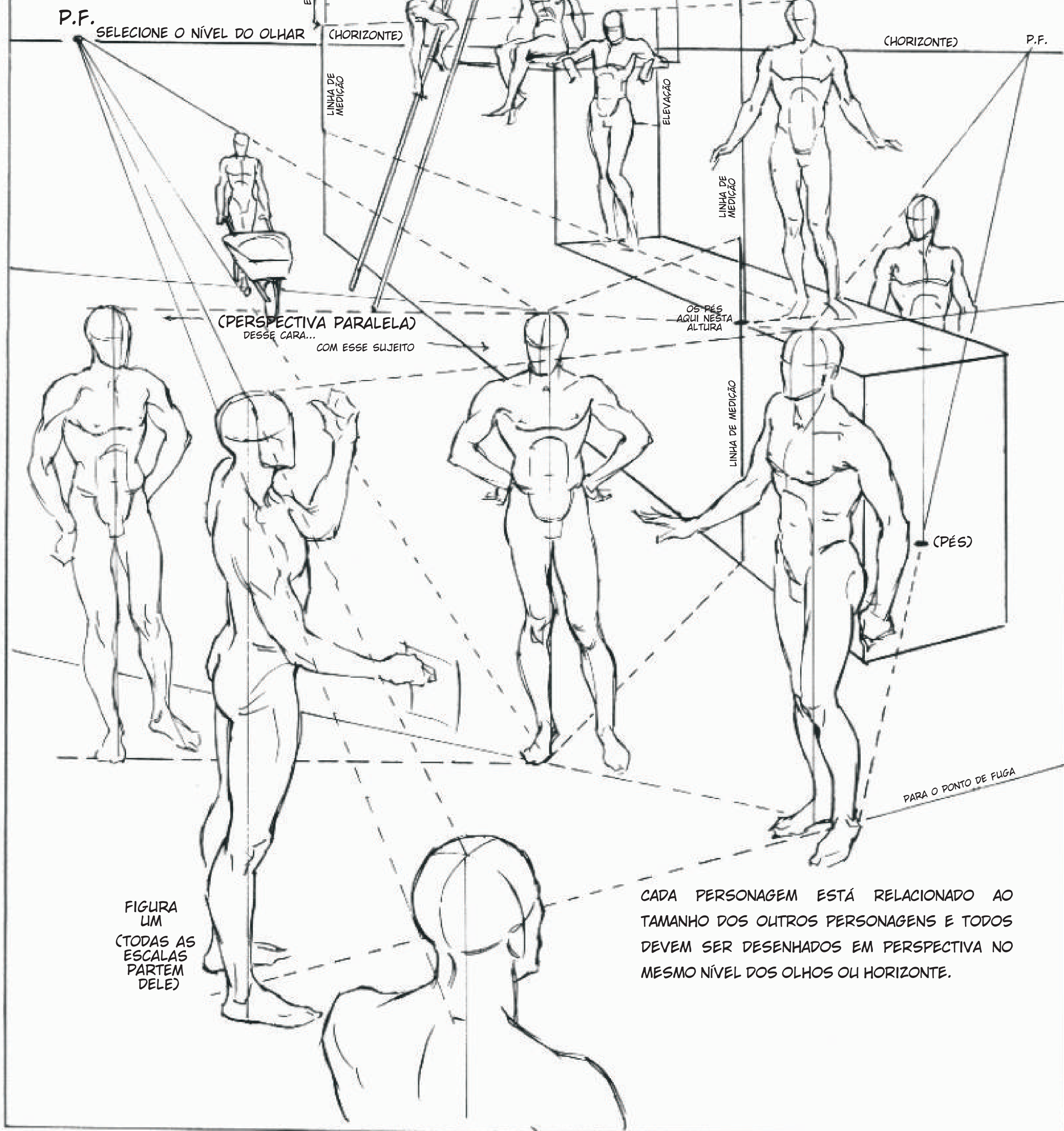


TODO O TEMPO QUE GASTAR COM ESSE SUJEITO PAGARÁ BONS DIVIDENDOS. SAIBA TUDO SOBRE ELE.



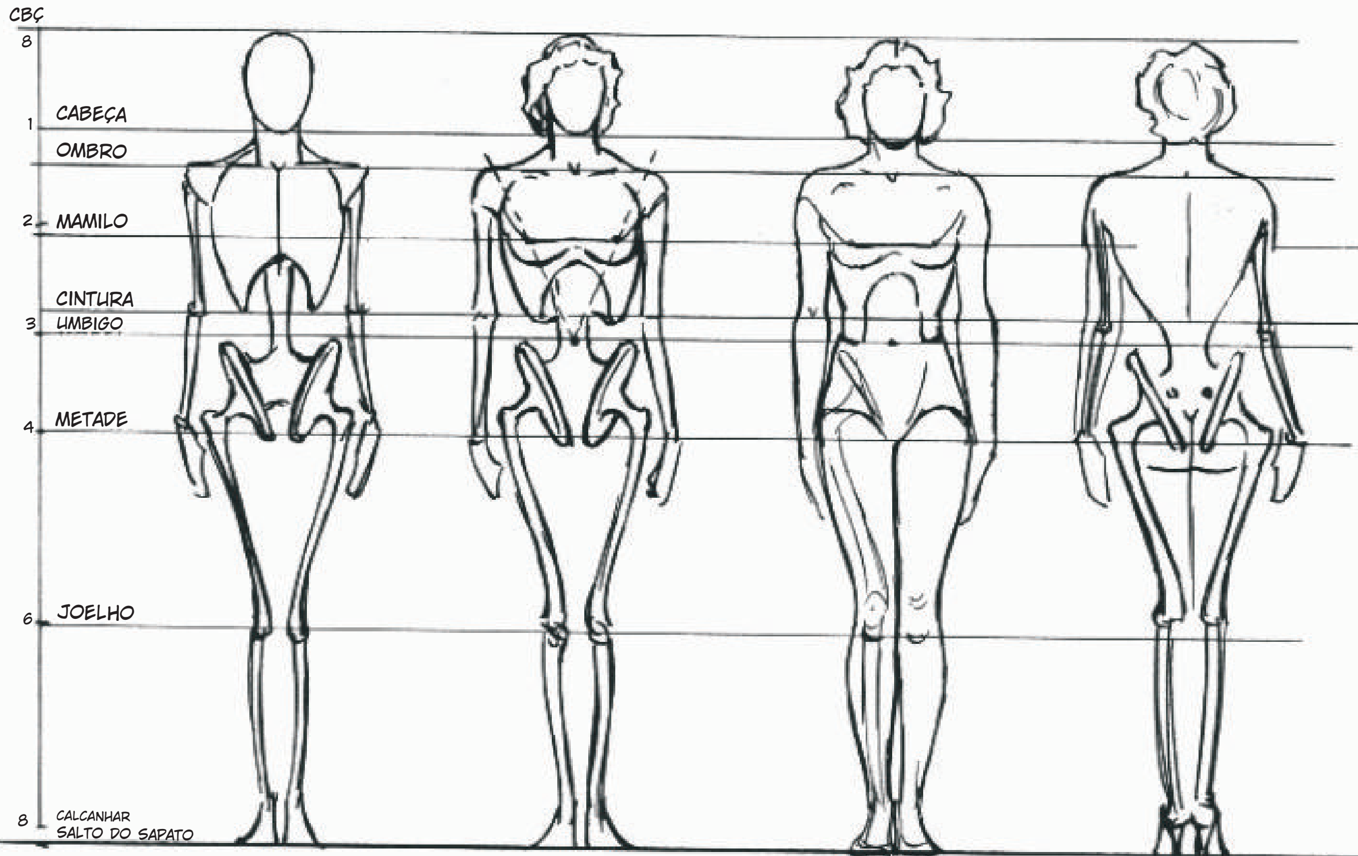
ESTA É UMA VERSÃO SIMPLIFICADA DA ESTRUTURA REAL. ELA É TUDO QUE VOCÊ PRECISA DE INÍCIO.

COLOCANDO O BONECO EM QUALQUER LOCAL OU NÍVEL

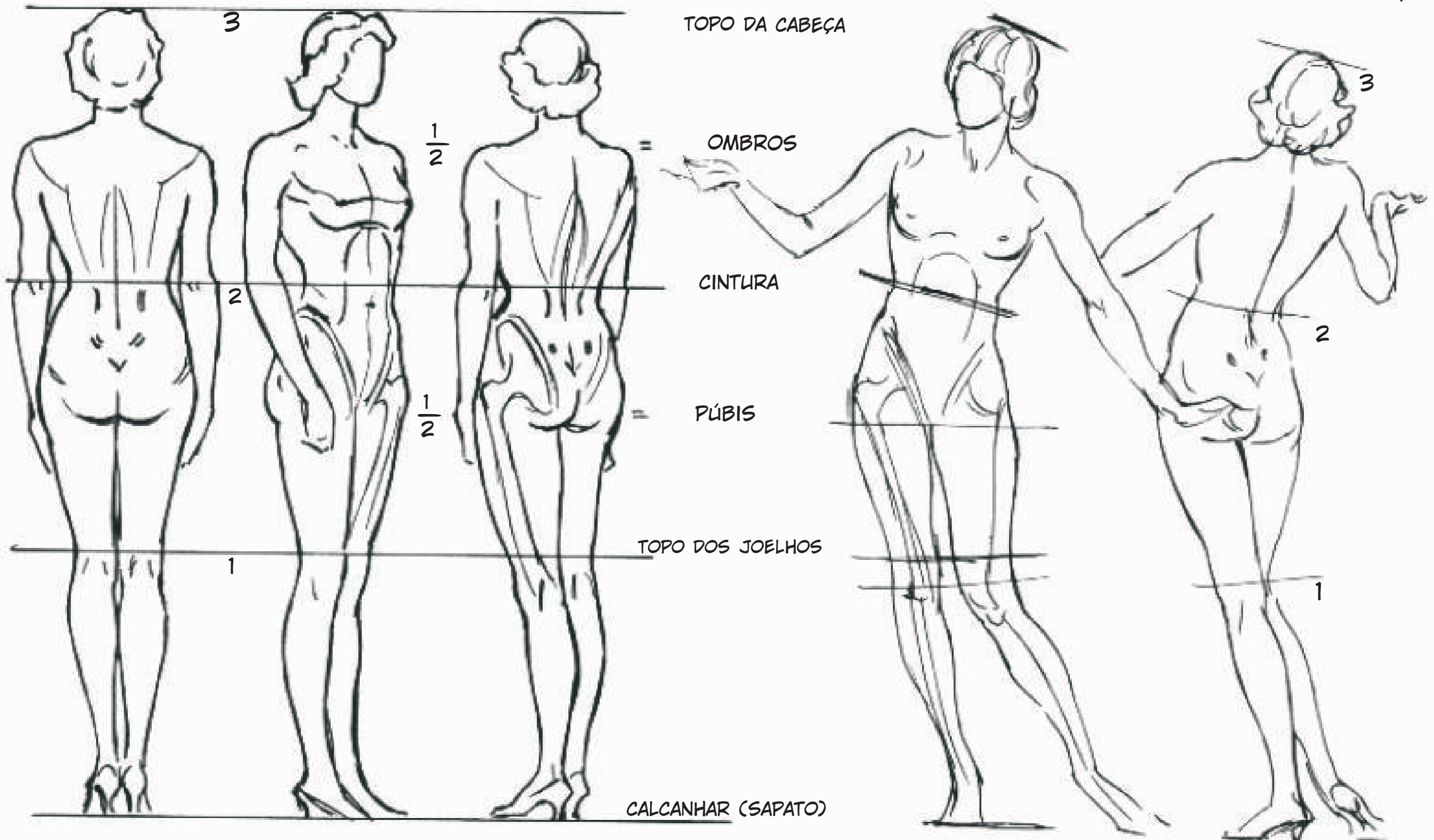


O BONECO FEMININO

A PRINCIPAL DIFERENÇA ENTRE O BONECO MASCULINO E O FEMININO ESTÁ NA PELVIS (DISCOS). OS OSSOS DO QUADRIL VÃO ATÉ O UMBIGO (NO BONECO MASCULINO, ELES SE SITUAM CINCO A OITO CENTÍMETROS MAIS ABAIXO). A CINTURA FEMININA ESTÁ ACIMA DO UMBIGO, NO HOMEM ESTÁ MAIS ABAIXO. A CAIXA TORÁCICA DA MULHER É MENOR, A PELVIS É MAIS AMPLA E PROFUNDA, OS OMBROS MAIS ESTREITOS A "CAPA" CAI NA FRENTE E INCLUI OS SEIOS.



UMA MANEIRA SIMPLES DE OBTER AS PROPORÇÕES FEMININAS, FIXE 1/3 NOS JOELHOS -2/3 PARA A CINTURA E 3/3 PARA A PARTE SUPERIOR DA CABEÇA.



II. OS OSSOS E MÚSCULOS

Quanto mais você avança no estudo da anatomia, mais interessante ela fica. Feito de material macio e maleável, elástico e resistente, capaz de movimentos ilimitados e de realizar inúmeras tarefas, acionado por forças auto-suficiente, e se reparando ou renovando ao longo de um período de tempo em que até as mais fortes peças de aço se desgastam –o corpo humano é realmente um milagre da engenharia.

Na página ao lado estabeleci os esqueletos masculino e feminino. Eu mantive as unidades de cabeça ao lado para que você possa relacionar os ossos da figura humana nas proporções corretas.

O esqueleto, apesar de forte, não é realmente tão rígido quanto parece. Embora a coluna tenha uma base rígida na pélvis, ela possui uma grande flexibilidade, e a caixa torácica, que mesmo estando fixada com firmeza na coluna, são flexíveis. Todos os ossos são mantidos juntos e sustentados por cartilagens e músculo, e as articulações operam em um sistema de bola e soquete com uma "trava" para a estabilidade. Toda a estrutura entra em colapso com a perda da consciência.

As tensões sobre os músculos geralmente podem ser transferidas para a estrutura óssea. O peso de uma grande carga, por exemplo, é em grande parte suportado pelos ossos, deixando os músculos livres para impelir as pernas. Os ossos também formam uma proteção para os órgãos e partes delicadas. O crânio protege os olhos, o cérebro e as delicadas peças internas da garganta. A caixa torácica e a pélvis protegem o coração, pulmões e outros órgãos. Nos pontos em que a proteção é mais necessária, podem se ver os ossos mais próximo da superfície.

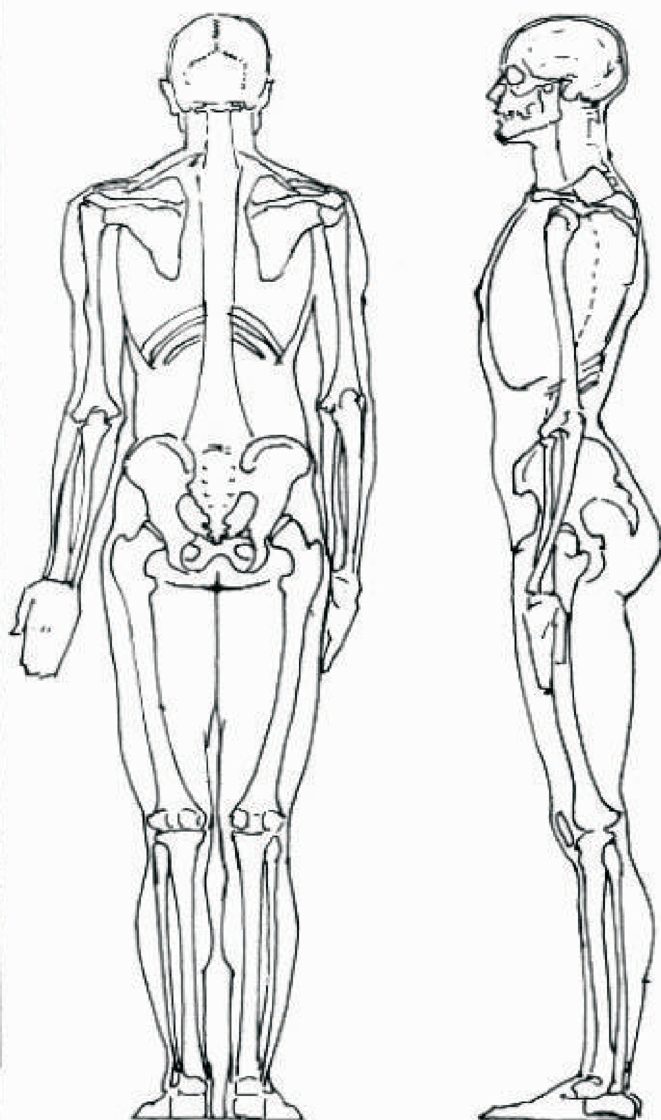
É importante que o artista saiba que nenhum osso está perfeitamente em linha reta. Um braço ou uma perna traçada como um osso perfeitamente reto terá um aspecto rígido e duro. A curvatura dos ossos tem muito a ver com o ritmo e a ação da figura humana. Ela ajuda a criar um aspecto realista.

As principais diferenças entre os esqueletos masculino e feminino são a pélvis, proporcionalmente maior na mulher e o tórax proporcionalmente maior, no caso da caixa torácica, no homem. Estas diferenças explicam os ombros mais largos e quadris mais estreitos do homem; a cintura mais estreita, nádegas mais baixas e os quadris mais largos na mulher. Essa também é a causa dos braços da mulher se abrirem mais quando eles estão balançando para trás e para frente e do fêmur, ou osso da coxa, ser um pouco mais oblíquo. O cabelo e os seios, é claro, distinguem a figura feminina, mas são apenas as suas características mais evidentes. A mulher é diferente da cabeça aos pés. A mandíbula é menos desenvolvida. O pescoço é mais fino. As mãos são menores e muito mais delicadas. Os músculos dos braços são menores e pouco evidentes. A cintura é maior. O trocânter maior do fêmur se estende mais longe, as nádegas são mais cheias, mais redondas, e mais baixas. As coxas são mais planas e amplas. A panturrilha é bem menos desenvolvida. Os tornozelos e pulsos são menores. Os pés são menores e arqueados. Os músculos em geral são mais torneados e menos proeminentes –exceto aqueles das coxas e das nádegas, os quais são proporcionalmente maiores e mais fortes na mulher. Esta força adicional se dá em função da pelves ser maior, projetada para transportar a carga extra do bebê que se desenvolverá na sua barriga. Concentre-se nessas diferenças fundamentais até que você possa estabelecer uma figura masculina ou feminina de maneira inconfundível.

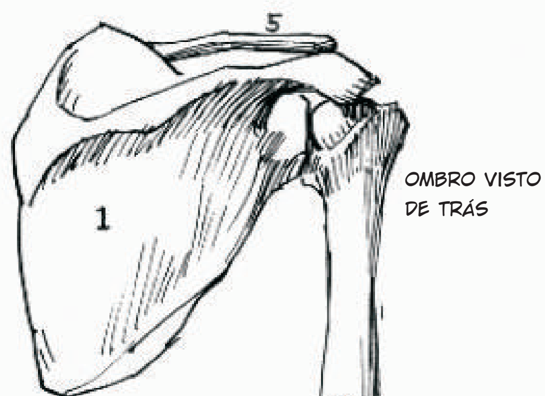
Observe os quadrados pretos sobre o esqueleto masculino. Eles assinalam as proeminências ósseas, ou seja, onde os ossos estão tão perto da superfície que elas afetam o contorno. Quando o sujeito engorda, esses pontos se tornam covinhas ou recessões na superfície. Em pessoas magras ou idosas, estes ossos se projetam.

Trabalhar a partir de modelos ou fotografias não vai eliminar a necessidade de conhecer a anatomia e as proporções. Você também deverá reconhecer

OS OSSOS IMPORTANTES

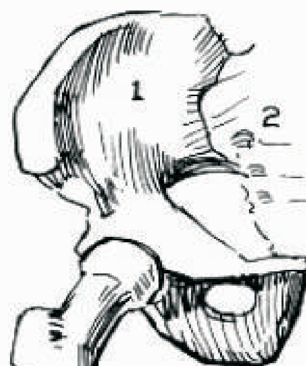


O ESQUELETO DO HOMEM VISTO DE TRÁS E DE PERFIL

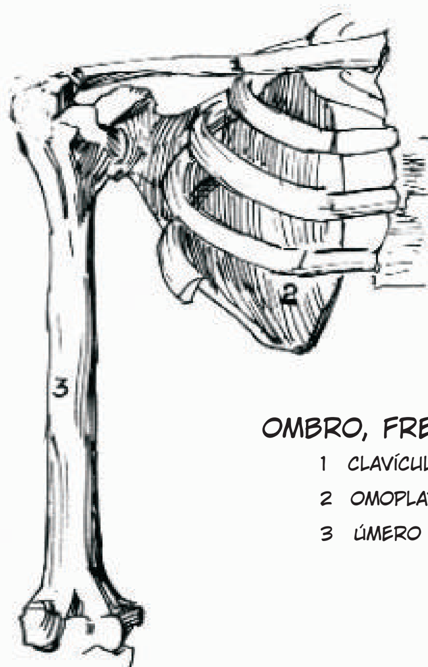


OMBRO VISTO DE TRÁS

1 OMOPLATA
2 ÚMERO
3 CÚBITO
4 RÁDIO
5 CLAVÍCULA



1 PELVIS
2 SACRO
3 FÊMUR
4 RÓTULA
5 TÍBIA
6 PERÔNEO



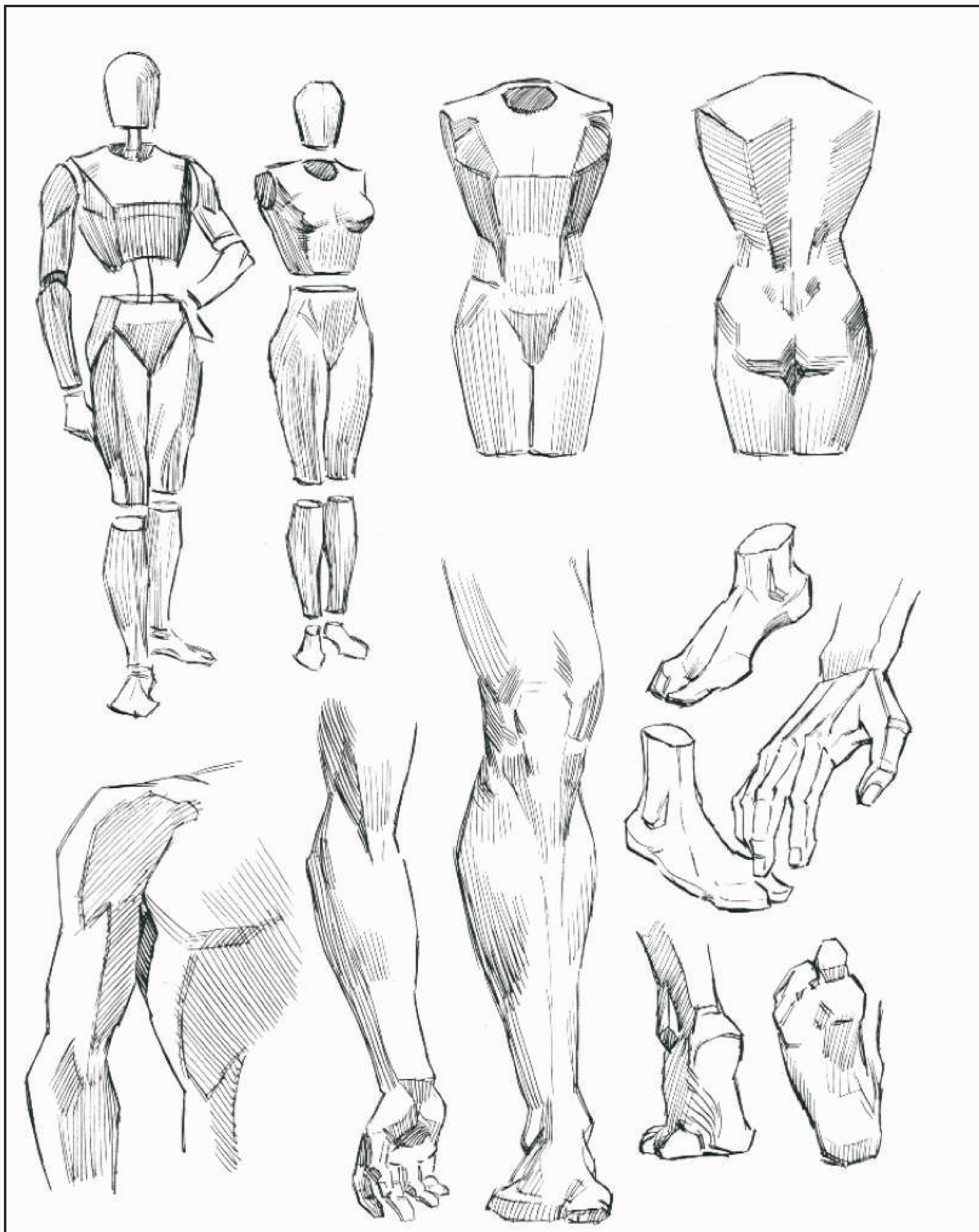
OMBRO, FRENTE

1 CLAVÍCULA
2 OMOPLATA
3 ÚMERO

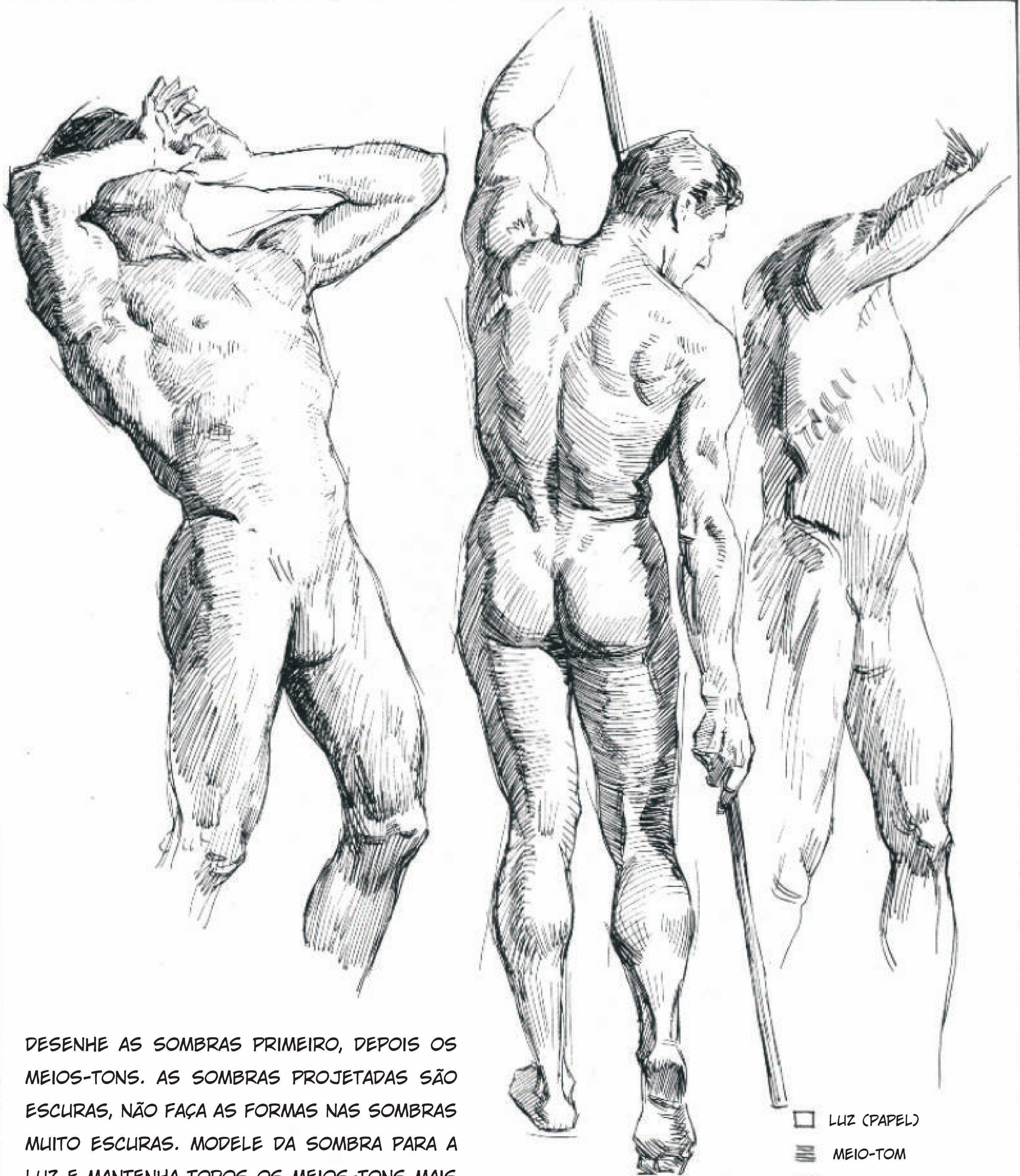


PELVIS VISTA DE TRÁS

AS FORMAS EMBLOCADAS AJUDAM A DESENVOLVER O SENSO DE VOLUME



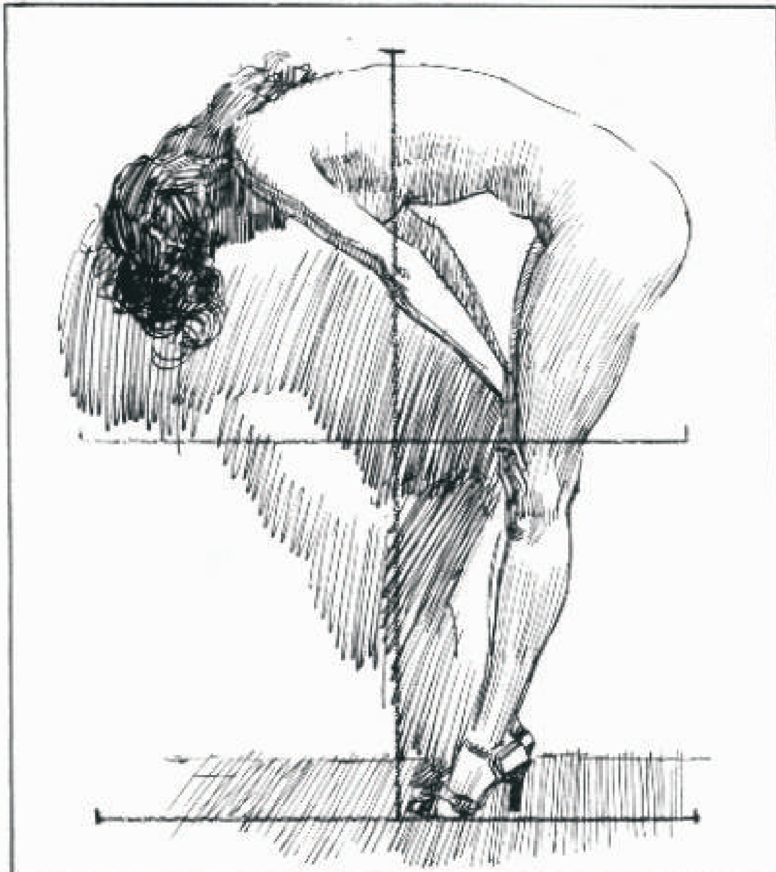
A ILUMINAÇÃO SIMPLES SOBRE A FIGURA HUMANA



DESENHE AS SOMBRAS PRIMEIRO, DEPOIS OS MEIOS-TONS. AS SOMBRAS PROJETADAS SÃO ESCURAS, NÃO FAÇA AS FORMAS NAS SOMBRAS MUITO ESCURAS. MODELE DA SOMBRA PARA A LUZ E MANTENHA TODOS OS MEIOS-TONS MAIS CLAROS DO QUE AS SOMBRAS. NÃO "SOBRECARREGUE A MODELAGEM" DA LUZ.

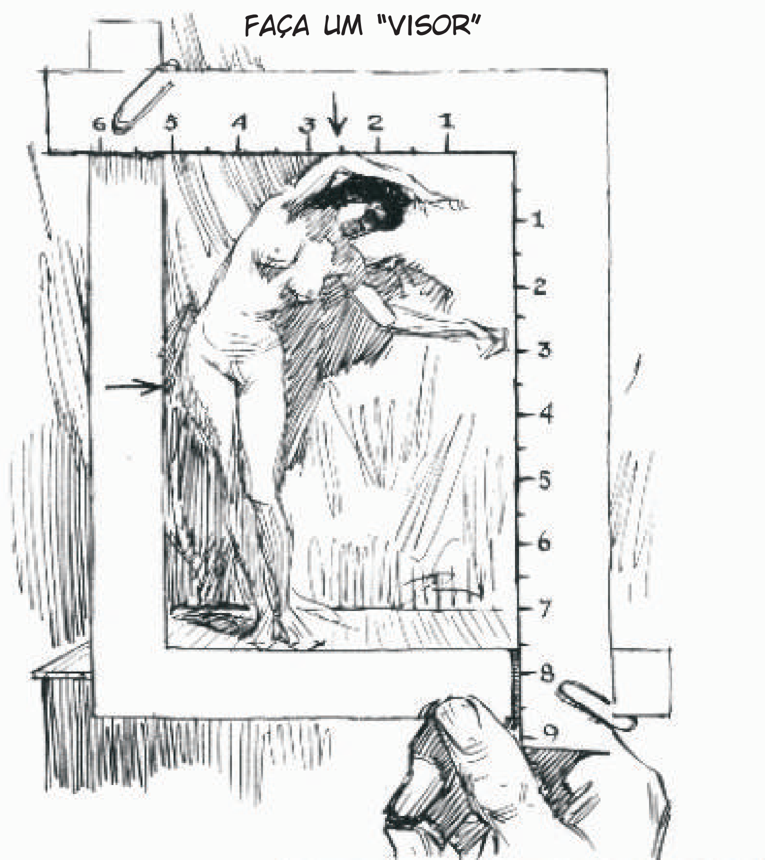






LEMBRE-SE QUE ESTE PLANO DÁ AS REAIS PROPORÇÕES DO MODELO. FAÇA OS AJUSTES QUE ACHAR NECESSÁRIO. EU COSTUMO ACRESCENTAR UM POUCO DE COMPRIMENTO.

FAÇA UM "VISOR"



CORTE EM ÂNGULOS RETOS ALGUM TIPO DE PAPEL RÍGIDO, FAÇA AS MARCAS DE CENTÍMETROS E CLIPA ELES JUNTOS. ISSO PODE SER AJUSTADO E TAMBEM NOS DÁ A LARGURA PROPORCIONAL À ALTURA.

A CONSTRUÇÃO DA CABEÇA



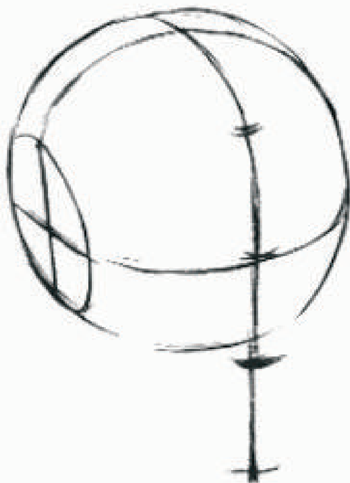










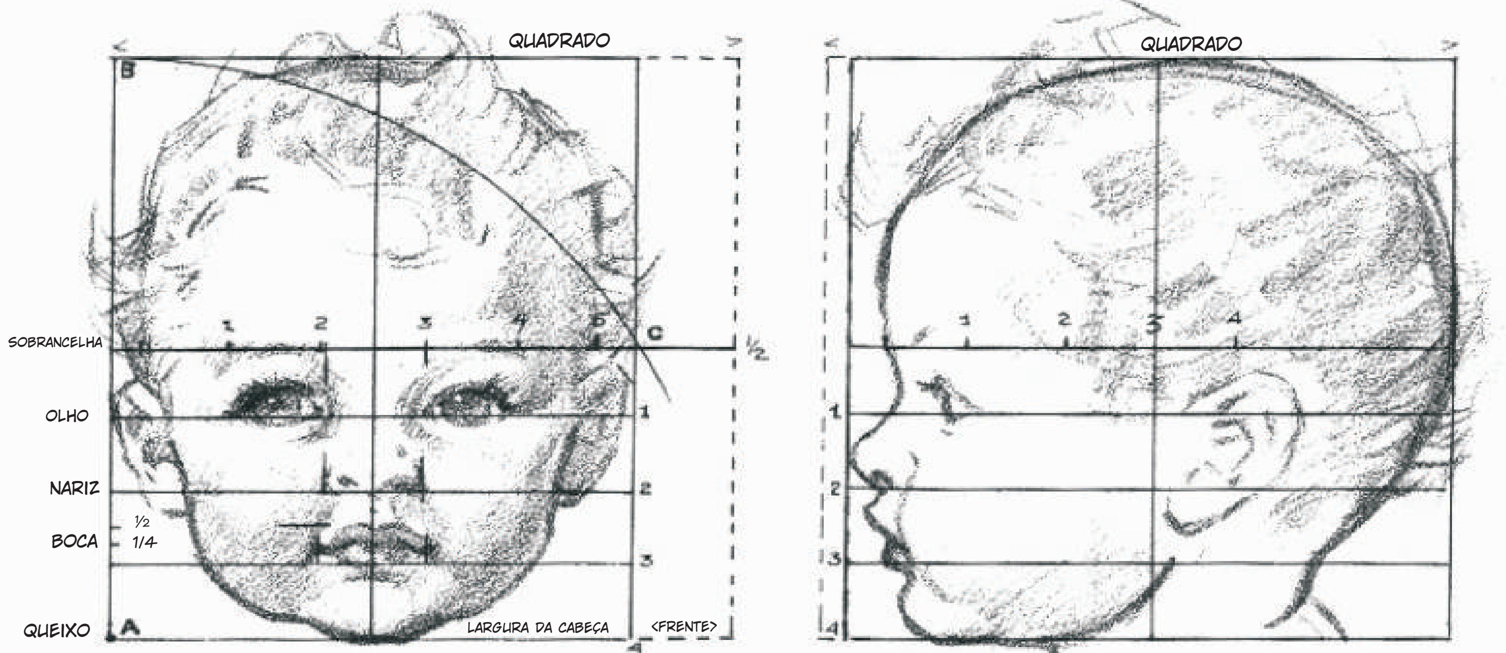






COMO CONSTRUIR UMA CABEÇA

DESENHE UMA BOLA. DIVIDA A BOLA EM SEÇÕES PARA QUE VOCÊ TENHA UMA LINHA CENTRAL. DIVIDINDO A BOLA DE TRÊS FORMAS (LINHAS A, B E C). TOME UMA PARA A LINHA CENTRAL DO ROSTO. AS OUTRAS DUAS SERÃO PARA A LINHA DA ORELHA E A LINHA DAS SOBRANCELHAS. PROLONGUE A LINHA CENTRAL DO ROSTO PARA FORA DA BOLA. DIVIDA ELA EM QUATRO PARTES APROXIMADAMENTE IGUAIS, CADA PARTE IGUAL A METADE DA DISTÂNCIA ENTRE A LINHA DA SOBRANCELHA PARA O TOPO DA BOLA. CORTE FORA OS LADOS DA BOLA ONDE CAI A LINHA RETA DA ORELHA. POSICIONE A ORELHA NA INTERSECÇÃO DAS LINHAS A E C. AGORA CONSTRUA A MANDÍBULA E AS FEIÇÕES. UMA ABORDAGEM MAIS PRECISA DESTE PLANO ESTÁ DESCRITA NO LIVRO "FUN WITH A PENCIL".



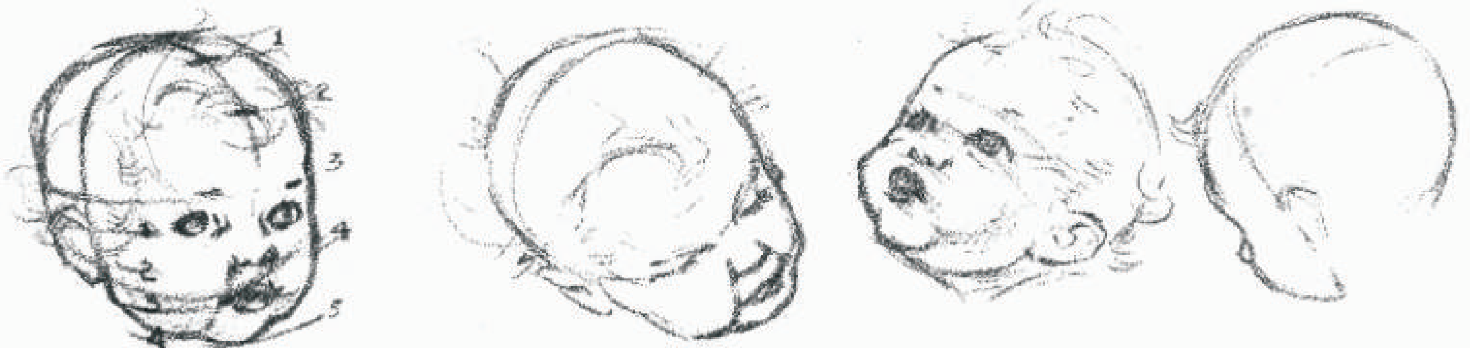
PROPORÇÕES DA CABEÇA DE 12 A 18 MESES

FRENTE

DESENHE UM QUADRADO. DIVIDA-O AO MEIO NA HORIZONTAL. UTILIZANDO O LADO 'AB' COMO RAIO TRACE UM ARCO 'BC'. O PONTO EM QUE O ARCO CRUZA A LINHA CENTRAL DÁ A LARGURA DA CABEÇA PROPORCIONAL A ALTURA. DIVIDA A METADE INFERIOR EM QUATRO PARTES IGUAIS. LOCALIZE AS FEIÇÕES.

LADO

HÁ UMA GRANDE VARIEDADE DE TAMANHOS E FORMAS DE CRÂNIOS INFANTIS. NO ENTANTO, A MÉDIA DEVE PREENCHER APROXIMADAMENTE UM QUADRADO. VOCÊ PODE USAR A BOLA E O PLANO E APLICAR AS PROPORÇÕES ACIMA.



CARACTERÍSTICAS PARA SEREM LEMBRADAS

O ROSTO É RELATIVAMENTE PEQUENO, CERCA DE ¼ DA CABEÇA INTEIRA PARTINDO DAS SOBRANCELHAS AO QUEIXO. A ORELHA CAI ABAIXO DA LINHA DA METADE. OS OLHOS E A BOCA ESTÃO UM POUCO ACIMA DA METADE DA DISTÂNCIA ENTRE A SOBRANCELHA E O NARIZ E DO NARIZ AO QUEIXO. O QUEIXO CAI BEM DEBAIXO DO NARIZ E DA BOCA. O LÁBIO SUPERIOR É MAIOR, MAIS LONGO E PROEMINENTE. A TESTA CAI PARA DENTRO, PARA O NARIZ CÔNCAVO. OS OLHOS SÃO GRANDES EM SUAS ABERTURAS E A DISTANCIA ENTRE ELE É LIGEIRAMENTE MAIOR QUE A LARGURA DE UM OLHO. AS NARINAS SÃO PEQUENAS E REDONDAS E ESTÃO ALINHADAS COM OS CANTOS INTERNOS DOS OLHOS E OS CANTOS DA BOCA.

AS MÃOS

MÃO ESQUERDA VISTA DORSAL E PALMAR

DEDO MÉDIO MAIS COMPRIDO

3º DEDO

1º DEDO

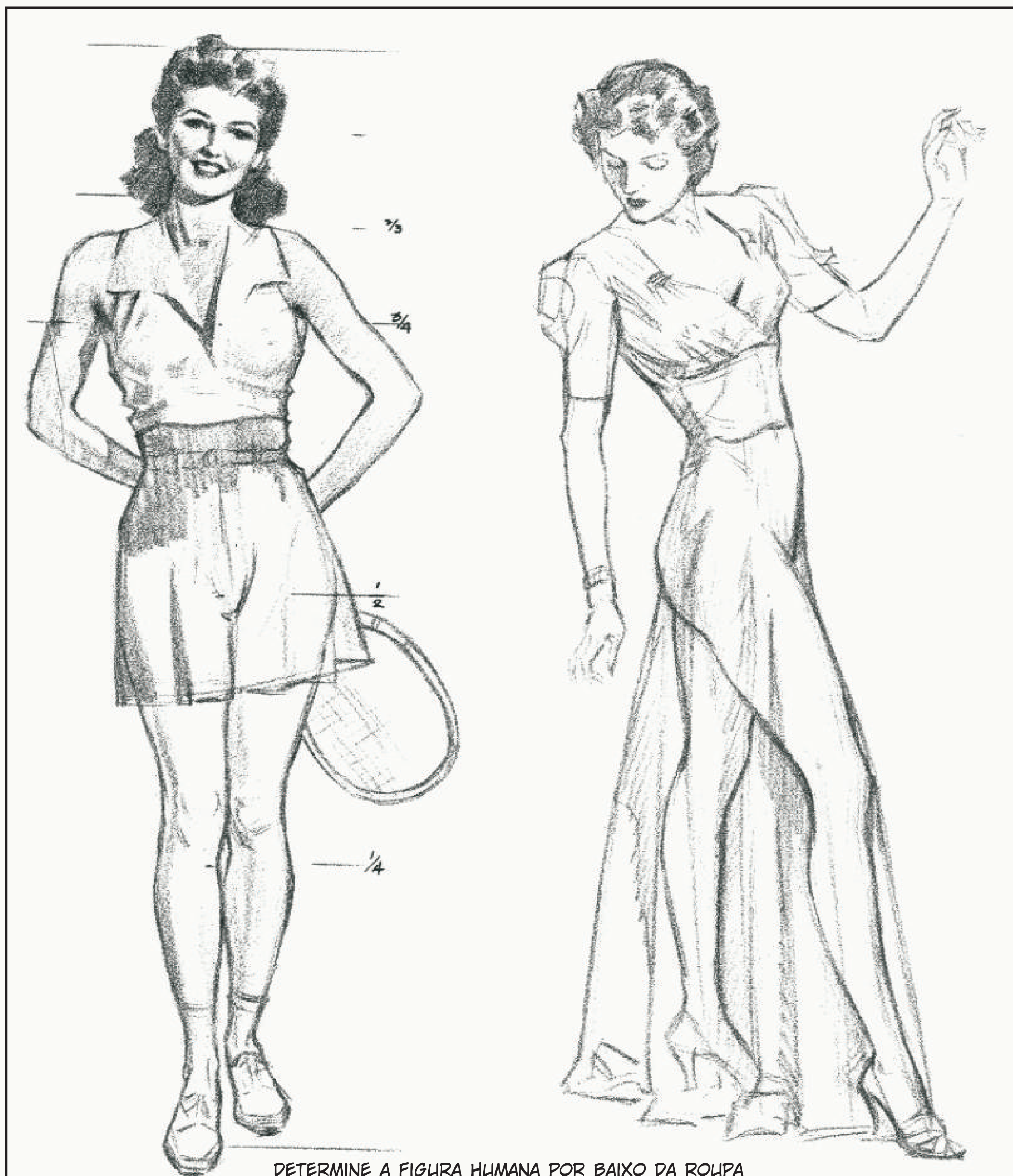
4º DEDO

POLEGAR

X A POSIÇÃO DAS ARTICULAÇÕES EM RELAÇÃO À PALMA

DESENHE OS DEDOS SEPARADAMENTE ATE QUE VOCÊ POSSA DOBRÁ-LO EM QUALQUER DIREÇÃO

DIARIAMENTE DESENHE PELO MENOS UMA MÃO DO NATURAL OU DE UMA BOA REFERÊNCIA FOTOGRÁFICA.



DETERMINE A FIGURA HUMANA POR BAIXO DA ROUPA

UM EXCELENTE METODO PARA SER PRATICADO A PARTIR DE AGORA E TRABALHAR A PARTIR DE FOTOS DE MODA, COMO INDICADO ACIMA, DESENHE TANTO O TRAJE QUANTO A PESSOA POR BAIXO, COMO SE A ROUPA FOSSE TRANSPARENTE. VOCÊ VAI ENTENDER ENTÃO A RELAÇÃO DAS DOBRAS DA ROUPA COM AS FORMAS VESTIDAS POR ELA. VOCÊ DEVERÁ SER CAPAZ DE RECONSTRUIR O PERSONAGEM VESTIDO.



DESENHO COM UM LÁPIS MACIO EM UMA PRANCHA BRISTOL. O DESENHO FOI ESFREGADO COM O DEDO OU UM ESFUMINHO. AS LUZES FORTES FORAM CONSEGUIDAS COM BORRACHA LIMPA TIPOS. MUITOS ARTISTAS GOSTAM DA AMPLA GAMA DE VALORES OFERECIDAS POR ESTE METODO. AO FINAL PULVERIZE COM FIXADOR. BOA SORTE!

UMA PALAVRA DE ENCERRAMENTO

Há sempre uma hesitação antes de entregar um trabalho acabado. Isso me ocorreu ao terminar este livro, e ocorrerá com você quando observar algum de seus trabalhos: Não poderia ter sido feito melhor? Pode parecer que você deveria ter usado uma abordagem diferente, ou um método melhor de construção. Minha própria filosofia é fazer o melhor que eu sou capaz dentro do prazo que disponho e, então, logo decidir qual desenho deverá ser finalizado para se entregue. A falta de decisão é uma coisa nociva. Você pode aprender com os seus erros e corrigi-los, mas a energia deve ser empregada num novo esforço.

Aprenda a usar o tempo com sabedoria. Você não terá tempo para fazer um desenho duas ou três vezes, a fim de selecionar o melhor exemplo. Enquanto estiver estudado procure aproveitar ao máximo essas preciosas horas. Um pouco de anatomia que você não entendeu direito é em um trabalho importante que deverá ser entregue no prazo, um problema de perspectiva que permanece sem solução, pode arruinar uma pintura na qual você gastou dias e dinheiro com a utilização de modelos caros.

Quando, no início de sua carreira, um diretor de arte solicitar que você refaça um desenho, seja grato pelo prazo concedido. É uma tragédia quando o desenho deve ser refeito e não pode por falta de tempo. Se você entregar algo que não gostou, e o editor for obrigado a aceitá-lo. Ele será generoso, se lhe der outro trabalho.

O termo "talento" precisa de esclarecimento. Para qualquer pessoa que tenha se escravizado para adquirir habilidade em sua arte é muito irritante quando se referem a essa capacidade como um "dom". Talvez possa existir um gênio a cada cem anos ou mais, que atinja a perfeição por "inspiração divina". Eu nunca conheci um homem assim, e eu não conheço nenhum artista de sucesso que não tenha chegado lá com o suor do seu rosto. Acrescento, ainda, que eu não conheço um único artista de sucesso que não continue trabalhando duro. Não há nenhuma fórmula na arte que não venha a se desmoronar assim que o esforço por trás dela cesse. Em contrapartida, não há recompensa sobre a Terra que possa se comparar com um tapinha nas costas por um trabalho duro bem feito. O talento, em essência, é uma capacidade para um determinado tipo de aprendizagem. O talento é uma vontade, um desejo insaciável de se sobressair, juntamente com um incansável poder de concentração e produção. O talento e a habilidade são como a luz solar num canteiro de hortaliças. O sol deve estar lá para começo de conversa e somado a isso, deve também haver a limpeza do terreno, aração, adubação, plantio, eliminação dos parasitas –tudo tem que ser feito antes que a horta possa produzir. Segundo esses pequenos anúncios em letras miúdas que temos visto com frequência por aí você pode ser um artista, tocar piano, escrever livros, ser atraente, convencer alguém, fazer amigos, e conseguir um emprego com alto salário bastando para isso responder o anúncio via carta resposta –e, é claro, "desacredite disso".

Se você quiser desenhar e estiver disposto a apostar todas as suas fichas naquilo que realmente vale a pena, você terá uma excelente chance de vencer. Mas se você vacilar, certamente vai perder a aposta para os outros jogadores que estão determinados a tirar o maior proveito das suas cartas. Eu conheci estudantes que disseram que gostariam de aprender desenho como uma "ocupação secundária". Não existe isso de ocupação secundária. Ou você está no jogo, ou está fora dele. "Bem, então, como saberei se sou bom o suficiente para que possa me dedicar a isso?". Ninguém pode ter certeza de que você vai se sair bem o suficiente em qualquer coisa que for preciso fazer. A fé em si mesmo e o esforço são tudo de que precisamos para continuar seguindo em frente.

Um livro de desenho idôneo só pode apontar o caminho e sugerir os procedimentos. Um livro que promete tudo não pode ser outra coisa senão absolutamente falso. É natural que homens e mulheres jovens sintam-se atraídos para os "segredos" que supostamente garantem o sucesso. É até razoável aquela sensação de que esses segredos estão

escondidos em algum lugar, e que o fato de se expor a eles pode assegurar o sucesso. Eu confesso já pensei assim uma vez. Mas não existem tais segredos cuidadosamente guardados pelas gerações mais velhas de modo que possa estar inacessível para os mais jovens. Não há um ofício no mundo inteiro, que abra suas portas tão amplamente para os jovens e ponha seus conhecimentos tão livremente a seus pés. Observe que eu disse conhecimento, pois todos os segredos são conhecimentos. Tudo sobre este ofício é fundamental. A utilização hábil dos fundamentos é a única base para se aprender a desenhar. Esses fundamentos podem ser listados, estudados e realizados à sua própria maneira. São eles: proporção, anatomia, perspectiva, valores, cor e conhecimentos de ferramentas e materiais. Cada um deles pode ser o objeto de estudo e observações infinitas. Se há um segredo, é somente em sua expressão individual.

O artista consegue trabalho de maneiras diferentes, dependendo do ramo de atividade que ele se especializou:

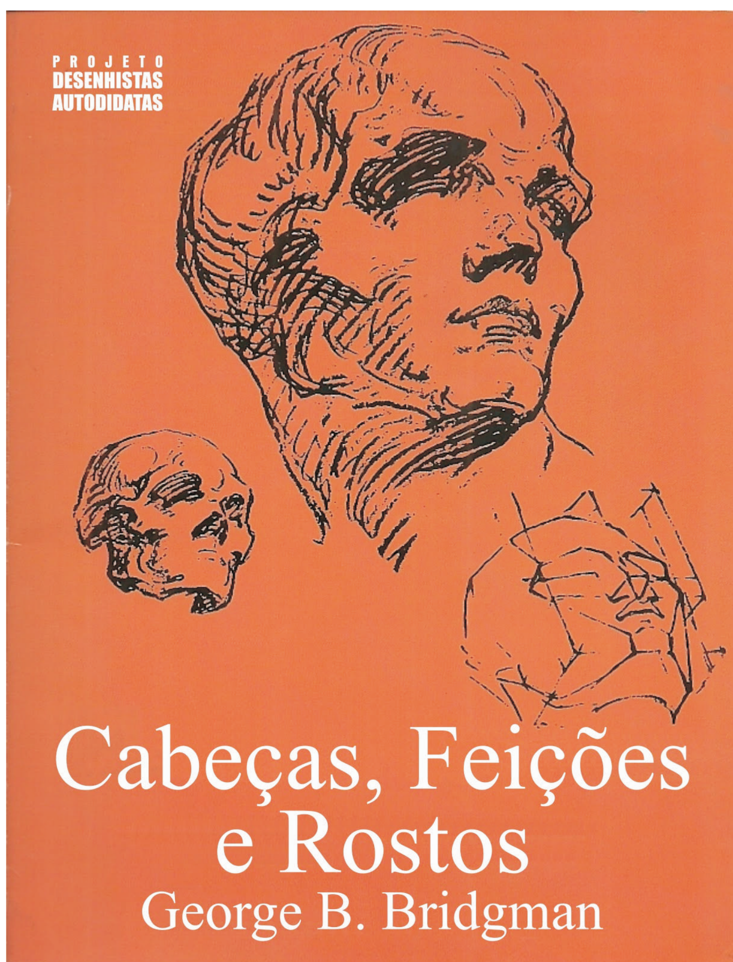
Em uma agência de publicidade há geralmente um departamento criativo ou de arte. Aqui os layouts (esboços) ou visualizações são feitos. Há um redator para os textos, um executivo de vendas, e um homem do layout que, juntos, planejaram um anúncio individual ou uma campanha inteira. Uma verba foi liberada pelo anunciante. O espaço da revista foi determinado e contratado. Como as idéias são trabalhadas na forma de desenho ou layout, eles são submetidos ao cliente para que seja aprovado ou rejeitado. Foi decidido que tanto o trabalho fotográfico quanto artístico podem ser utilizados. Tudo isso ocorreu antes de você ser incluído no projeto. A esta altura, a data de entrega foi definida, e, geralmente, não está muito longe, uma vez que o trabalho preparatório já tomou uma boa parte do tempo.

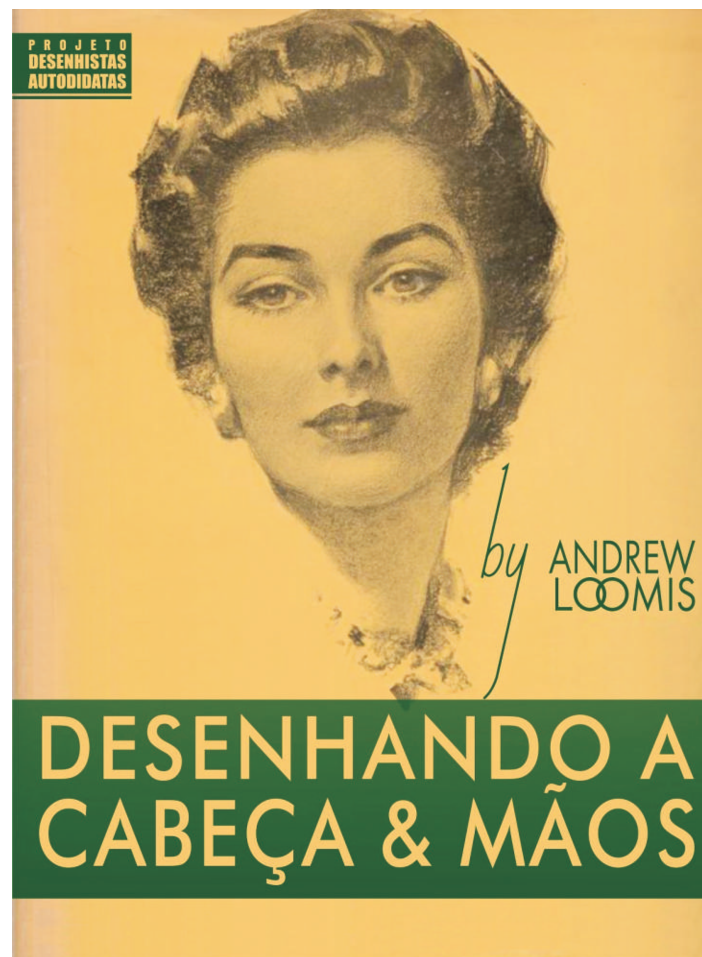
Você recebe o esboço aprovado ou com instruções para mudanças. A maioria das agências concedem uma considerável liberdade artística para a interpretação pictórica, mas a ilustração deve caber no espaço do layout. Se você estiver trabalhando com uma organização de arte, você não verá a agência como um todo, mas receberá as instruções e layout da agência através de um de seus representantes.

Proceda, então, a busca dos dados de que precisa, tire fotos ou busque os modelos que forem necessários e siga em frente com o seu trabalho. Se você for um artista independente (free-lancer), você trabalhará em seu próprio estúdio. Nesse caso, você terá combinado um preço com o diretor de arte, e você cobrará da agência quando o trabalho for concluído e aceito. Numa organização de arte você estará trabalhando com um salário definido, ou numa comissão definida, geralmente cinquenta-cinquenta. A maioria dos artistas iniciam e passam um bom tempo trabalhando em organizações antes da criar um estúdio independente.

O ilustrador de revistas geralmente trabalha em seu próprio estúdio. Ele pode ter um agente ou representante de vendas, especialmente se ele não vive em Nova York, onde a maioria das editoras de revistas estão localizadas. Na falta de um agente o artista tem que lidar diretamente com o diretor de arte. Ao artista é entregue um manuscrito. Como regra geral, se a revista não fornecer os layouts, ele é convidado a fazer os esboços para ilustrar a composição geral e a forma como o tema será tratado. A revista pode escolher a situação para ilustrar ou pode pedir ao artista para lê-lo, escolher as situações e apresentar vários esboços dessas seleções. Quando estes são aprovados, o artista prossegue com seus desenhos. Quando a revista escolhe a situação e dá ao artista os esboços do departamento de arte, ele pode prosseguir no trabalho mais rapidamente. Esta é geralmente a condição ideal, mas não dá ao artista tanta liberdade como quando ele próprio faz as suas seleções. Se você tem um agente, este intermedia o recebimento das comissões pelo trabalho, caso contrário, você é pago diretamente. O valor pago aos agentes pode chegar a aproximadamente vinte e cinco por cento do preço do faturamento. Existem várias empresas e corporações em Nova York, que atuam como agentes de artistas. Entretanto o trabalho deve ser de qualidade comprovada para que eles decidam por representá-lo.

OUTROS TRABALHOS TAMBÉM TRADUZIDOS
E DISPONÍVEIS NO PROJETO DESENHISTAS AUTODIDATAS





E ainda outros materias traduzidos...

 Os materiais do artista e a sua aplicação

 Formas - A Base do Desenho

 Composição - Como fazer ilustrações

 A forma humana

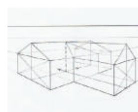
 Anatomia Artística e a figura humana em movimento

 O desenho da cabeça humana e das mãos

 O desenho de dobras e roupas

 Composição com pessoas e o arranjo da figura humana na ilustração

 A criação de variedades de formas texturas e superfícies

 Perspectiva para artistas

 O desenho de paisagens e interiores

 O desenho de animais

...E mais traduções estão em andamento. Participe e nos ajude a continuar esse trabalho!

WWW.DESENHISTASAUTODIDATAS.COM